N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC



SPÉCIAL ÉTÉ
AOÛT/SEPTEMBRE 2004



SPÉCIAL ÉTÉ soluces

Tricher c'est jouer

- Le dossier indispensable pour vaincre tous les jeux
- 5 solutions complètes des derniers hits PC
- 1 CD-Rom bourré de sauvegardes pour vous faciliter la vie

Les solutions complètes de
Hitman Contracts
Sacred
Splinter Cell
Pandora Tomorrow
Far Cry
et Silent Storm



SPÉCIAL ÉTÉ • Août/Septembre 2004 • FRANCE métropolitaine 7,50 € • ANT-GUY 8,50 € • REU 8,50 € • BEL 8 € • CH 14 FS • CAN 12,75 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH

SPÉCIAL ÉTÉ
AOÛT/SEPTEMBRE 2004

DOSSIER : TRICHER C'EST JOUER

6 Les logiciels incontournables

14 Les sites essentiels

20 Multijoueur, la haine

24 Lexique

LES SOLUCES

76 Far Cry

26 Hitman Contracts

80 Silent Storm

56 Sacred

38 Splinter Cell : Pandora Tomorrow

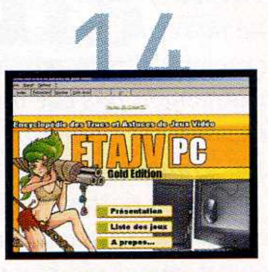
ET AUSSI...
Un CD bourré de cheats et sauvegardes pour avancer plus vite dans vos jeux et profiter un peu plus du soleil.

6



LES LOGICIELS INCONTOURNABLES
Un petit coup d'œil sur les softs qui vous permettront de tricher peinard. En fil rouge : l'excellent Artmoney développé par des gamers russes qui n'aiment pas perdre.

14



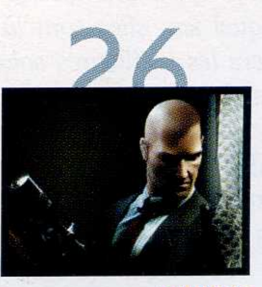
LES SITES ESSENTIELS
Coincé ? Quelques sites incontournables pour nourrir votre navigateur : bases de données de soluces, de cheats, de sauvegardes... Tous les endroits où il fait bon traîner quand il ne reste aucun espoir...

20

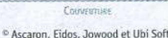


MULTIJOUEUR, LA HAINE
Les cons sont partout. Quelques tuyaux pour vous en prémunir. Attention : ça ne marche que pour le multijoueur. Pour ceux de la vraie vie, on cherche toujours.

26



SOLUCES
Cinq titres décortiqués méticuleusement. Si avec ça, vous n'arrivez toujours pas à les finir, laissez tomber les jeux vidéo et essayez le vélo.



Couverture
© Ascaron, Eidos, Jowood et Ubi Soft.

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des Magazines : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Rédaction en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron, Richard Homsy
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Chef de studio : Jean-Michel Sabatié
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt

Ont participé à ce numéro :
Michel « Yavin » Beck, Mélanie Gras (correctrice), Sébastien Lenöel (maquettiste)

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Solenn De Clercq

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un CD gratuit.

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 1145-4806. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 7,50 euros
Date de parution : fin juillet
Dépôt légal à parution





TRICHER, C'EST JOUER !

Aaah, la triche, on y a tous fait appel un jour ou l'autre. Pas la peine de mentir, vous l'avez fait aussi. On sait tout. Dès lors que l'on parle de jeu, que l'on évoque une notion de compétition, contre un adversaire informatique ou contre d'autres joueurs de chair et de sang, il est parfois bien difficile de résister à l'utilisation d'une solution plus simple afin de parvenir à ses fins. Nombre de joueurs ont recours aux soluces pour venir à bout d'énigmes ardues dans les jeux d'aventure, bien des amateurs de jeux de stratégie temps réel aiment à utiliser quelques bidouilles pour se faire un trop plein de pognon dans le but de développer toujours plus d'unités... Bref nous sommes tous humains et lorsqu'on agite la carotte de la facilité sous notre nez frétillant, il est bien difficile de ne pas céder. Est-ce un mal ? Doit-on culpabiliser lorsqu'on ne respecte pas les règles exactes définies par les développeurs ? Certainement pas car il vaut mieux gruger à un moment donné plutôt que de rester bloqué comme un gnou et de se résoudre à laisser sa partie en plan pendant de longs mois. D'autant que certains aspects d'un jeu peuvent ne pas plaire à un type de joueur alors que le reste du produit lui conviendra parfaitement : pourquoi devrait-il subir une contrainte à laquelle il n'adhère pas dans sa conception du jeu ? Pour toutes ces raisons et encore bien d'autres, on vous a concocté un sympathique petit dossier. De quoi découvrir les meilleurs logiciels de cheat, les vrais sites qui tabassent et même une section destinée à mieux comprendre comment on peut échapper à ce gros fléau purulent qu'est le cheat en multijoueur. Ces pages ne sont pas là pour vous apprendre tous les rudiments de la triche ni comment devenir une bête à n'importe quel jeu, elles sont là pour vous aiguiller vers les meilleures solutions et on espère franchement que ça vous plaira. Sinon, on n'a plus qu'à se jeter dans une grosse poubelle avant d'en rabattre le couvercle. Le reste du mag est plus classique, dans la veine de tout bon hors-série soluces qui se respecte, avec 5 solutions complètes consacrées aux titres marquants de ces derniers mois. En revanche, le CD fait dans la nouveauté : Tbf l'a gavé de sauvegardes pour vos titres préférés. Le but ? Vous éviter la frustration de ne pas finir un jeu et vous donner l'envie de vous y remettre même si vous avez tout désinstallé. Évidemment, vous retrouverez également tous les softs dont il est question dans le dossier « Tricher c'est jouer ! » et en prime la démo de Silent Storm Sentinel, ce qui vous donnera peut-être l'occasion de tester ce que vous venez d'apprendre. Ce n'est pas une raison pour ne pas essayer SANS tricher, que ce soit clair... On n'a pas dit non plus qu'on voulait engendrer une génération de fainéants, non mais !

YAVIN ET CAFÉINE

LES LOGICIELS INCONTOURNABLES

PREMIÈRE PARTIE

PAR YAVIN

Ils sont beaux et forts comme des Apollons chippendale et vont nous permettre de modifier des valeurs à foison : ce sont les logiciels de triche. Des armes ultimes permettant de se débarrasser d'inconvénients particulièrement énervants comme les carences en or, vies, énergie et tout un tas d'autres joyeusetés que l'on découvrira au fur et à mesure de leur apprentissage.

CHEAT HAPPENS

Ces programmes présentent toutefois quelques menus défauts : leur utilisation n'est pas des plus simples pour le néophyte et les aides fournies, souvent complètes et pointues, sont généralement rédigées dans la langue de Britney Shakespears. Alors on a eu une bonne idée, vous faire découvrir comment ça marche avec un mini guide d'initiation. L'idée n'est en rien de vous apprendre à compter en hexadécimal ni de vous noyer sous un tas d'informations toutes plus compliquées les unes que les autres, loin de là. L'idée est surtout de permettre à n'importe qui d'effectuer ses premiers pas dans le monde de la triche. On ne va pas non plus présenter une liste exhaustive des programmes disponibles, on en trouve de nombreux et globalement ils font un peu tous la même chose, les procédures étant sensiblement équivalentes d'un produit à l'autre. Du coup, on évoquera les trois les plus populaires en utilisant le meilleur d'entre eux pour les explications. Avant toute chose, il convient de comprendre un peu comme ça fonctionne, ces machins-là. Vulgarisons : lorsqu'un jeu est lancé sur la machine, les valeurs relatives à la partie sont stockées en mémoire - la réserve d'or de Warcraft III, les munitions restantes dans une arme de Raven Shield, etc. Les programmes de cheat vont se charger d'aller fouiller dans cette mémoire afin d'en extraire lesdites valeurs et vont, surtout, permettre de les modifier comme on le souhaite. Nul besoin d'avoir vagabondé tel un marsupilami bondissant dans les couloirs de Polytechnique pendant des années pour y parvenir, ils sont justement conçus pour permettre cela de manière relativement simple. On pourrait discourir aussi longtemps qu'un Fidel Castro au mieux de sa forme plutôt que de perdre notre temps avec des explications qui n'ont, finalement, pas grande importance : on va plutôt se jeter à l'eau et voir comment ça marche « en situation ». Alors on saute de son petit plongeoir et on pénètre dans l'eau tête la première. Plouf.

1

Les logiciels incontournables

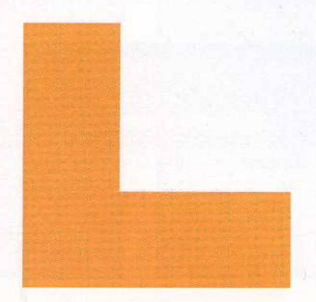
ET SI JE L'AI PAS, LE PINBALL ?

Si vous ne disposez pas du Pinball fourni avec Windows XP, il est possible d'effectuer les opérations décrites à l'aide d'un flipper open source (en accès libre) franchement désuet mais ayant le mérite de faire office de parfait petit cobaye. Il se nomme Emilia Pinball et se récupère soit sur notre CD soit, pour les gens ne disposant pas non plus d'un lecteur CD (mais dites-donc, vous n'avez rien, vous) sur Internet à l'adresse suivante :
http://pinball.sourceforge.net/

OUI, COMMENT ?

Artmoney… Sous ce nom pas sibyllin pour un euro se cache un logiciel d'une efficacité presque hallucinante.

La démonstration se fera avec le meilleur logiciel du genre : Artmoney... Game Cheater. Sous ce nom pas sibyllin pour un euro se cache un logiciel russe d'une efficacité presque hallucinante. Artmoney fait tout, ou presque, parce que réparer le robinet qui fuit, il s'en cogne joyeusement le slip avec des bambous humides. Envie de finir premier sur un tableau de high-score ? Désireux de faire durer une partie plus que de raison grâce à un nombre de vies éhonté ? Juste soucieux de s'amuser dans un RTS sans pour autant se prendre la tête avec la réserve pécuniaire ? Rien de plus simple, un peu de jugeotte, quelques secondes de tripatouillage et c'est parti pour un bluff digne des plus audacieuses parties de poker. Commençons par l'aspect le plus simple du programme, la recherche d'une valeur exacte. Il s'agit d'une valeur que l'on connaît avec certitude comme par exemple le nombre exact de nos doigts de pied. Moi j'en ai dix, mais si je portais des chaussettes, je ne pourrais en être absolument sûr et il s'agirait alors d'une valeur inconnue. Bien sûr, malgré toute sa puissance et le fait que l'utiliser relève un peu du panard, il est peu probable qu'Artmoney me permette d'augmenter le nombre de mes orteils, c'était juste pour vous situer le truc. D'ailleurs, comme vous êtes dociles, vous allez faire tout ce que je dis, vos paupières sont lourdes et vous n'hésitez pas à lancer un jeu dont la plupart d'entre nous disposons : le flipper fourni avec Windows XP (démarrer/programmes/jeux/pinball). On va tout simplement lancer une nouvelle partie et établir un petit score de base.

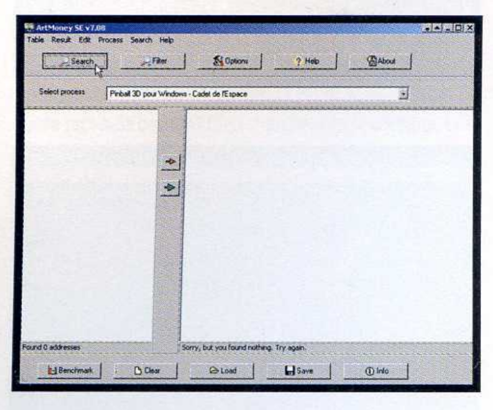


Ahem, 203 250, pitoyable. J'espère que vous avez fait mieux. J'ai tellement honte qu'il me faut à tout prix changer ce score. Rien de plus simple, un petit Alt + Tab vers Artmoney va me permettre de changer le cours de l'histoire. Première étape, sélectionner le programme à analyser via la sélection du processus (select process). En l'occurrence on va opter assez logiquement pour 3d Pinball. Ensuite on clique sur « search » et on sélectionne l'option « search by exact value » ; la valeur à donner est donc le score effectué, dans mon cas 203 250 (arrêtez de rire, ça s'entend jusqu'ici). J'entre l'info dans la case prévue à cet effet et je clique sur « O.K. » : c'est parti. Quelques secondes plus tard, le programme m'affiche une liste des valeurs correspondantes trouvées en mémoire et me permet de les modifier. Deux cas peuvent alors se présenter : dans l'idéal, seules une ou deux valeurs sont

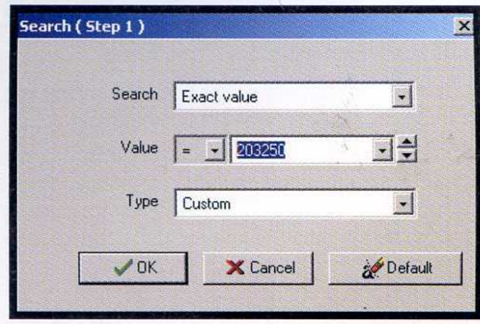
On choisit le programme qui nous intéresse.



Pas la peine de flipper, on va changer l'histoire.



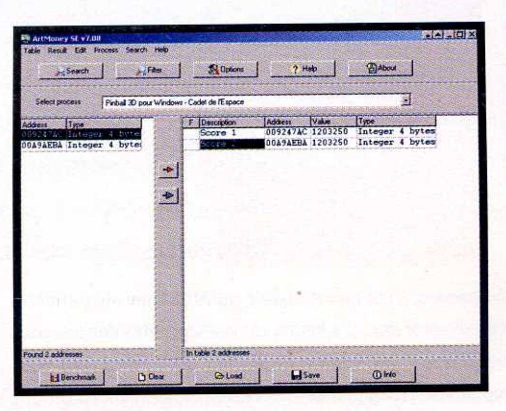
Il suffit de caresser sensuellement le bouton Search.



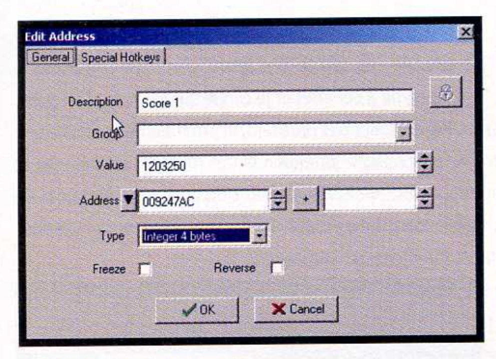
Et on avoue sans honte notre score de demeuré.

trouvées et il convient alors de les modifier avant de revenir à la partie (le score prendra la nouvelle valeur dès la première modification en cours de jeu). Autre possibilité moins sympathique, on se retrouve avec une soixantaine voire des milliers de valeurs correspondantes ne permettant pas de trouver immédiatement la solution, ce qui peut arriver dans le cas d'un nombre trop générique (15 000, par exemple). Pas de panique, la solution est aisée, il suffit de revenir au jeu, d'effectuer une modification du score et de revenir ensuite sur le programme en utilisant la fonction « filter ». Il ne reste plus qu'à donner le nouveau score et Artmoney va se charger de comparer les valeurs précédant la modification avec les nouvelles valeurs afin de déterminer où se trouve le score tant convoité. Pour éditer, rien de plus simple, il suffit d'ajouter les valeurs trouvées dans la colonne de droite grâce au bouton « add all » (flèche verte). Une fois l'opération effectuée, un clic droit sur les valeurs permet alors de les renommer, les modifier et bien sûr les sauver afin de les utiliser ultérieurement sans passer à nouveau par la case recherche. Ici, nous avons rajouté un « 1 » devant le score originel en éditant les valeurs trouvées en mémoire. Changer le score c'est une chose, mais tant qu'on y est, on peut aussi s'amuser à augmenter le nombre de billes que l'on va pouvoir jouer, ça n'est pas beaucoup plus compliqué. On relance une partie et puisque l'on sait que le jeu nous donne trois billes au départ, on va utiliser l'information avant même de lancer la première. On ouvre ainsi la fenêtre de recherche en sélectionnant à nouveau « by exact value ». La différence c'est que cette fois, nous allons utiliser la méthode « custom », qui permet d'affiner le résultat. Une fois « custom » sélectionné, on a droit à tout un tas de cases à cocher : celle qui nous intéresse est la fonction « Integer 1 byte », ce qui est logique puisque notre nombre de billes se situe forcément en dessous de 255 et que sur un byte (soit un octet) on retrouve les valeurs comprises entre 0 et 255. Il ne reste plus alors qu'à entrer la valeur « 3 » et cliquer sur « search ». Bien sûr, le nombre de réponses pléthorique (ici, 6 599) ne permet pas encore de localiser avec précision le précieux sésame mais tout n'est pas perdu, loin de là. Retour au jeu, soyons forts, perdons encore une bille comme de gros losers. Une fois l'opération effectuée, on revient sur Artmoney et on utilise

Ici, les deux valeurs doivent être éditées.



C'est nettement plus clair.

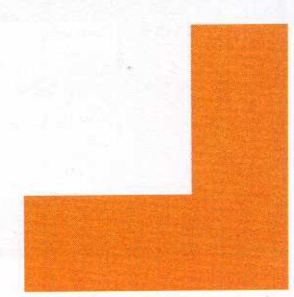


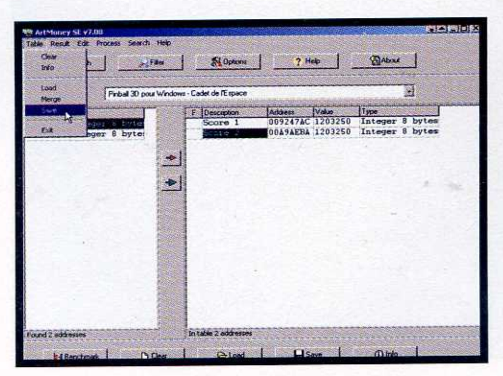
On en profite pour les renommer.

Artmoney fait de vous le roi du pinball en trafiquant vos scores.



Et hop, maître du monde !

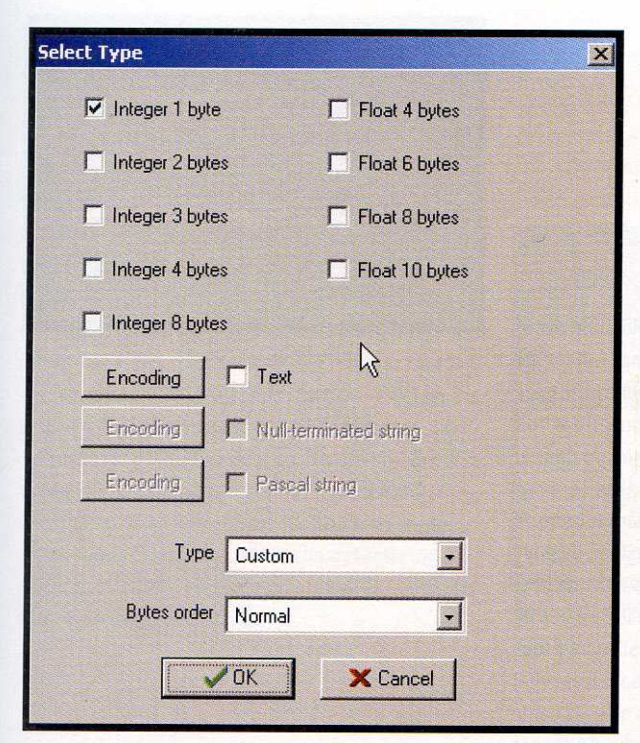




Il ne reste plus qu'à sauvegarder...



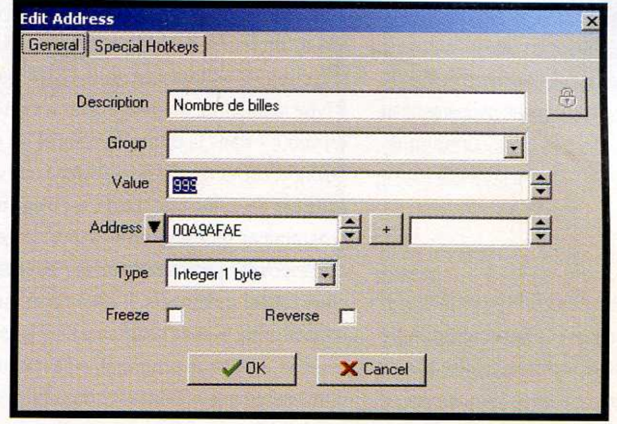
Histoire de ne pas tout se retaper à chaque fois.



De quoi affiner la recherche…

À L'AIDE !

En complément de ce dossier, vous trouverez avec les programmes présentés des fichiers d'aide plutôt exhaustifs et très bien réalisés mais souvent franchement pointus. Difficile de ne pas se noyer dans la masse d'informations, malgré les nombreux exemples démonstratifs. Le mieux consiste toujours à commencer par des opérations simples avant de se lancer dans des recherches plus complexes et nécessitant un niveau plus avancé.

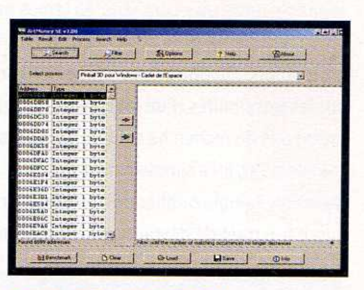


De quoi voir venir pour un moment.

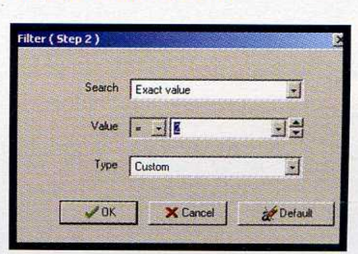
alors la fonction « filter » en donnant la nouvelle référence, c'est-à-dire « 2 ». Le programme recherche alors toutes les valeurs d'origine ayant été modifiées en « 2 » et nous propose une liste constituée, ô miracle, d'une seule et unique réponse. Bingo ! Il ne reste plus alors qu'à changer cette valeur comme bon nous semble afin de se faire une jolie réserve de billes. Ici, on prend l'exemple du Pinball de Microsoft mais ces méthodes sont valables dans la plupart des jeux disposant de scores ou d'une réserve de vies. Bien sûr, il existe d'autres types de valeurs comme les barres d'énergie ou encore le niveau de charge d'une arme dans un quelconque FPS, on ne va pas tout détailler ici, ces quelques bases devraient vous permettre de mieux comprendre les méthodes de recherche à utiliser afin de pouvoir tricher sans scrupules.

MÉTHODOLOGIE

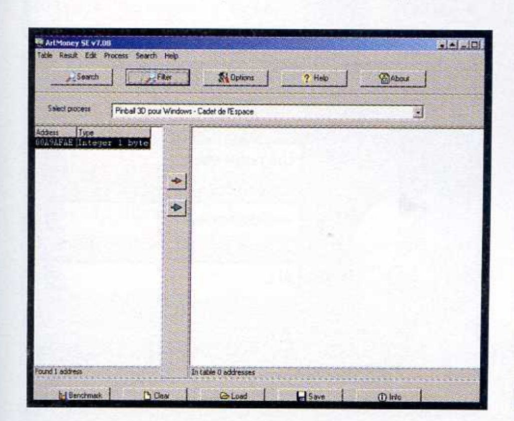
Les valeurs exactes c'est une chose, mais lorsqu'on dispose de valeurs non chiffrées, ça devient tout de suite moins aisé. Pas de panique, les programmes tels qu'Artmoney sont capables d'aller chercher à peu près n'importe quoi n'importe où, pour peu que l'on utilise les bonnes méthodes de recherche et que l'on soit rusé comme un petit renard des bois. Prenons un exemple simple : soit une barre d'énergie remplie à fond de cale, c'est-à-dire mathématiquement à 100 %. Étant acquis qu'on ne peut pas donner une information basée sur ce format dans notre logiciel de cheat, on va utiliser une méthode déjà évoquée précédemment. On commence par effectuer une recherche sur une valeur inconnue (Search, Unknown Value) et on peut très vite constater que la méthode, en l'état, s'avère peu fructueuse. Rien, nada, que dalle. Tout est parfaitement normal mais ce n'est pas fini, ça ne fait d'ailleurs que commencer, on ne va tout de même pas se laisser décourager à la première difficulté ! Retour au jeu, envoyons valser 5 % de notre réserve énergétique. De toute façon ils l'auront bien cherché, ces pourceaux, euh, pourcents, à se pavaner fièrement comme des rois tout en haut de la barre d'énergie, bien fait tiens. Revenons ensuite sur Artmoney et utilisons une fois de plus la très utile fonction « filter », celle qui va nous aider à trier le bon grain de l'ivraie dans nos informations. On sait désormais que notre valeur a régressé de cinq unités, on va donc s'empresser de fournir l'indication adéquate au programme. À ce stade-là, ça ne sera que rarement concluant car il y aura la plupart du temps de trop nombreux résultats. Il faudra s'y reprendre à plusieurs reprises avant de ne plus obtenir qu'une seule et unique occurrence. Pour ce faire il suffit de réitérer l'opération à



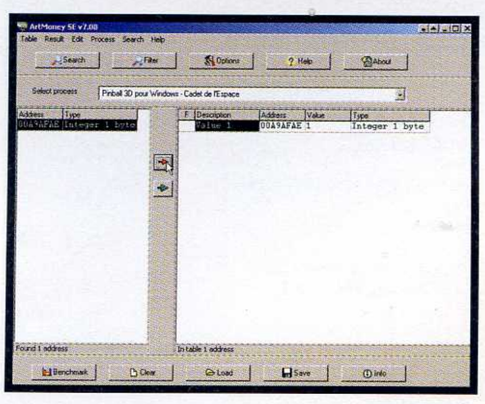
Gloups, il en arrive de partout !



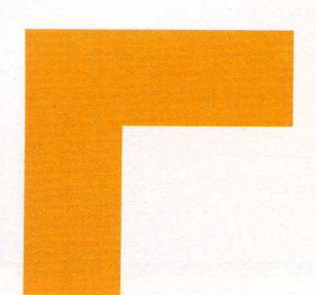
Et votre cheat, vous le prenez avec ou sans filtre ?



Il ne doit en rester qu'un.

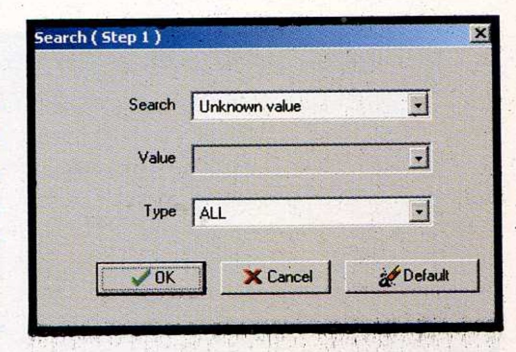


Quand il est impatient, l'edit piaffe.



TIPS

Le développeur de Tsearch a eu une excellente idée : le logiciel est fourni avec un petit programme permettant de se faire la main. L'engin dispose d'un compteur d'unités servant à simuler la valeur exacte d'un nombre de vies ainsi que d'une barre d'énergie modifiable à souhait afin d'appréhender les fonctions de recherche de valeurs inconnues. Bien sûr, si ce programme est avant tout destiné à Tsearch, il est tout à fait possible de l'utiliser avec Artmoney ou Gamewiz. Un excellent outil pour apprendre les rudiments de ces logiciels.



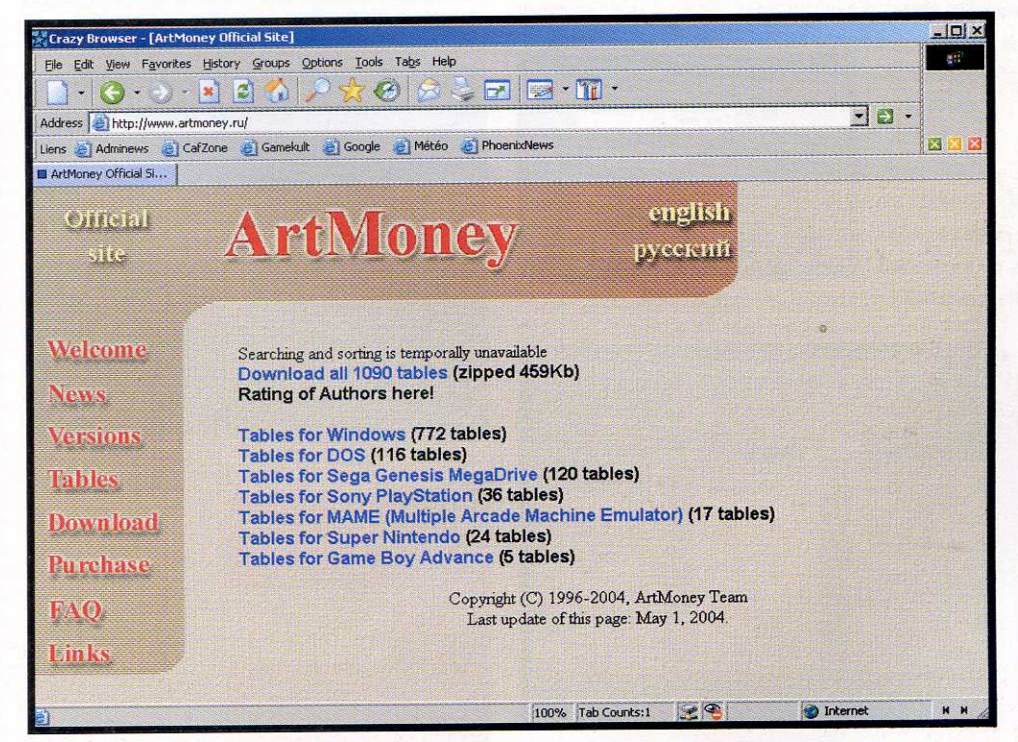
Je ne sais rien mais je dirai tout !

plusieurs reprises jusqu'à obtention du résultat voulu. Une fois qu'il ne reste plus qu'une seule valeur et qu'on est alors sûr qu'elle correspond à ce que l'on cherche, il suffit de la modifier à notre guise avant d'en jouir pleinement au sein du jeu. Voyez, ça n'est pas bien compliqué, finalement.

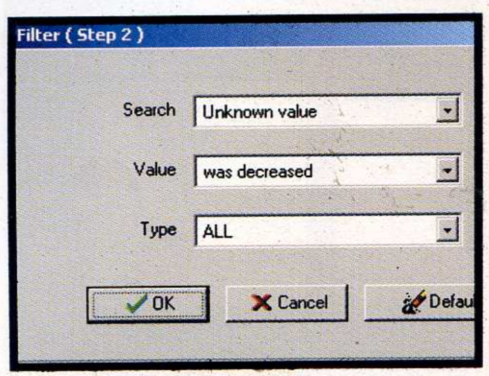
QUI S'Y FLOAT S'Y PIQUE

Il peut également arriver que l'on connaisse la valeur exacte que l'on recherche et que le programme s'avère impuissant face à la difficulté rencontrée. Il n'y a pas de magie là derrière, c'est tout simplement parce que le jeu ne code pas ses informations de la même manière qu'il nous les affiche. Par exemple une manne financière de 3 500 crédits ne sera pas trouvée par la recherche d'une valeur exacte mais on pourra malgré tout la localiser en effectuant une recherche un tantinet plus élaborée sur base des valeurs à virgule flottante. Puisqu'elle flotte, profitons-en avant qu'elle coule et cherchons cette fameuse virgule avide de barbotage aquatique. La recherche basique n'ayant rien donné, on n'a plus d'autre choix que de faire preuve d'un brin d'astuce. Du coup, on va retourner gambader au sein d'une exploration basée sur le facteur « Range of Value », sans oublier de sélectionner « Float » (virgule flottante) dans la case « Type ». Ensuite, on peut entrer les informations soit « 3 500,5 » dans la première case et « 3 501,5 » dans la seconde, sachant que l'on recherche une valeur comprise entre ces deux nombres. Et là c'est bingo dans le cadre de programmes tels que certains jeux de gestion, dont les développeurs codent des valeurs bizarres rien que pour nous causer des soucis. Il est à noter qu'il n'y a pas de remède miracle ni de solution ultime s'appliquant à tous les jeux. À chaque programme sa méthode, il est vital d'utiliser au mieux toutes les possibilités offertes par le logiciel si l'on veut trouver ce que l'on cherche. Il n'est pas rare que la résolution d'un problème soit plus longue que ce qu'on aurait pu y consacrer en temps de jeu, mais c'est ça qui est beau, on s'acharne et on finit par vaincre le programme. On pourrait continuer longtemps à disserter sur les possibilités d'un logiciel tel qu'Artmoney tant les méthodes de recherche sont nombreuses. Impossible de tout détailler, il y a simplement trop à faire. Il ne faudra tout de même jamais oublier de sauvegarder ses exploits : il serait frustrant de devoir recommencer une recherche de

Les développeurs codent des valeurs bizarres rien que pour nous causer des soucis.

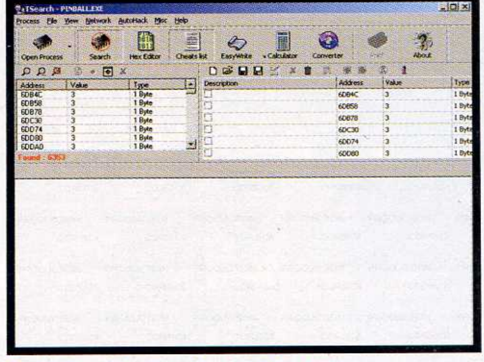


Il existe même des tables destinées aux émulateurs !



Plus qu'à faire le tri et en avant la musique.

malade pendant deux heures pour parvenir au même résultat. La plupart des programmes de ce type permettent de créer des tables contenant les informations modifiées, ce qui s'avère bien pratique non seulement pour les utiliser ultérieurement mais également afin de les partager avec d'autres joueurs. Lorsqu'on ne trouve pas par soi-même, lorsque tout espoir semble perdu et qu'on est prêt à s'acharner sur le jeu en oubliant l'idée même de tricher, ces fameuses tables s'avéreront bien utiles pour nous remettre sur le droi... euh, sur le chemin. Tout comme celles que l'on sauve après nos réussites, les tables téléchargées se chargent simplement dans le programme et les utiliser devient un jeu d'enfant sachant que les valeurs sont déjà nommées. Il n'y a plus qu'à les modifier. Bien pratiques, ces solutions clé en main évitent des heures de cogitation et sont souvent assez bien foutues pour mériter un coup d'oeil. Sur le seul site officiel d'Artmoney on en trouve près de 800 pour des jeux Windows !

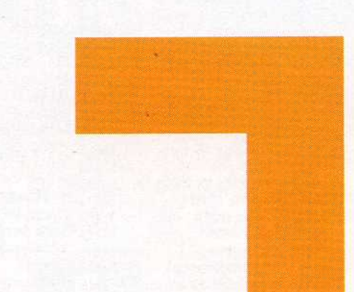


Convivial, pratique, Tsearch se révèle très bon.

LES TROIS LOGICIELS ULTIMES

ARTMONEY GAME CHEATER
(DEVELOPPEUR) Artmoney Team
(STATUT) Freeware
(SITE WEB) http://www.artmoney.ru/

Puissant et très complet, c'est sans aucun doute LE programme à utiliser si on veut tricher comme un malade. L'interface est un peu austère mais on n'attendait pas non plus un look conçu par Walt Disney après absorption de champignons hallucinogènes. Une aide très complète est fournie avec le programme et permettra d'explorer rapidement les possibilités offertes par ce petit bijou. À noter : Artmoney se décline en deux versions, l'une (fournie sur le CD du présent hors-série) est freeware donc totalement gratuite. L'autre, la version « Pro », n'est en rien nécessaire puisqu'elle n'offre que quelques fonctions de recherche supplémentaires ainsi qu'un support technique de la part des développeurs. À vous de voir si leur travail mérite un salaire de 20 dollars, moi j'aurais tendance à penser que c'est le cas.



TSEARCH
(DEVELOPPEUR) Corsica Productions
(STATUT) Freeware
(SITE WEB) http://membres.lycos.fr/tsearch/

Similaire à Artmoney dans son fonctionnement, ce programme de cheat se veut un poil plus accessible avec une interface peut-être moins ésotérique et surtout une aide intégrée bien plus conviviale et claire que celle de son homologue russe. Revers de la médaille, les possibilités semblent franchement moins nombreuses – mais son efficacité reste excellente sur des actions courantes.

GAMEWIZ32
(DEVELOPPEUR) Gamewiz
(STATUT) Shareware (limité à trente jours)
(SITE WEB) http://www.gw32.de

Toujours dans le même esprit, Gamewiz ne se démarque pas de ses concurrents et propose les mêmes possibilités. Il reste peut-être le choix le moins intéressant en raison de son interface un peu – non, carrément – mal foutue. L'aide fournie avec le programme n'est pas des plus excitantes et à moins d'un miracle on se rabattra assez vite sur Artmoney ou TSearch.

ArtMoney SE v7.08

Table Result Edit Process Search Help

Search Filter Options Help About

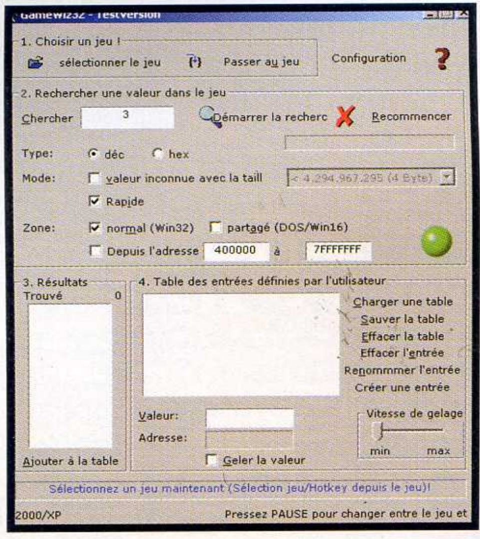
Select process: Pinball 3D pour Windows - Cadet de l'Espace

Description	Address	Value	Type
Value 1	0092266C	1580	Integer 2 bytes
Value 2	00927ED9	1580	Integer 2 bytes
Value 3	0097048B	1580	Integer 2 bytes
Value 4	0097FD2D	1580	Integer 2 bytes
Value 5	009802F7	1580	Integer 2 bytes
Value 6	00982049	1580	Integer 2 bytes
Value 7	009E988B	1580	Integer 2 bytes
Value 8	009EA2FB	1580	Integer 2 bytes
Value 9	009EAD6B	1580	Integer 2 bytes
Value 10	009EB7DB	1580	Integer 2 bytes
Value 11	00A2BE4D	1580	Integer 2 bytes
Value 12	00A4549F	1580	Integer 2 bytes
Value 13	00A45E09	1580	Integer 2 bytes
Value 14	00A48D7B	1580	Integer 2 bytes
Value 15	00A58E53	1580	Integer 2 bytes

Found 15 addresses — In table 15 addresses

Benchmark Clear Load Save Info

Artmoney : sans aucun doute la référence.



Gamewiz32 : d'aucuns préfèreront celui-là, pas moi.

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC persomobiles

UN BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE !

Ecoutez tout notre catalogue de bruitages au 0899 70 2001 et www.persomobiles.fr.

Aboiement chien 66001
Actualités années 30 NEW 66097
Bruits érotiques 66069
Chant "C'est la lutte finale !" 66052
Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
Chasse d'eau 66005
Cri d'horreur Femme 66006
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois 66009
Explicit lyrics NEW 66087
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rire bête 66015
Rots 66016
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
US Police "Hands up" NEW 66078
Vieux téléphone 66026
Voix " Ca va pas la tête ?" NEW 66096
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Allo ? Qui me parle ?" 66073
Voix "Allo, ici la terre" 66063
Voix "Appel à toutes les unités" NEW 66098
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
Voix "C'est quoi c'bordel ?" NEW 66089
Voix "Ca enregistre ?" NEW 66093
Voix "Camarade" 66032
Voix "Comme je suis fort"..."Et beau !" NEW 66095
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Hasta la vista, baby" 66075
Voix "Hem, hem... je dérange ?" 66079
Voix "La loi, c'est moi" 66050
Voix "Mais foutez moi la paix !" NEW 66094
Voix "N'est-ce pas ?" NEW 66062
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" NEW 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Ta mère !" NEW 66099
Voix "Vous avez le droit de garder le silence" NEW 66100
Voix "Wazzzzha ?" NEW 66101
Voix "You f... my wife ?" NEW 66088
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de supermarché NEW 66102
Vomissements 66023
+90 Hifi! 1546

LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES !

5 000 autres SONNERIES

Trouver la vôtre et l'écouter parmi nos 5000 sonneries:

PAR THÈME
Sur le 0899 70 2001, utilisez la recherche par thème ou entrez directement une référence de thème. Exemple: 1563 pour +50 Reggae! 1563. Ou envoyez par SMS le thème au 61211.
Ex.: REGGAE au 61211.

PAR NOM
Sur le 0899 70 2001 rubrique sonnerie, trouvez une sonnerie à partir de quelques lettres de son titre, par ex. HEY ou Hey oh. Ou envoyez par SMS une partie du titre de la sonnerie au 61211.Ex.: HEY au 61211.

NOUVEAUTÉS
Persomobiles crée des dizaines de nouvelles sonneries par semaine! Pour la liste des nouveautés, appelez le 0899 70 2001, rubrique sonnerie, ou envoyez NEW au 61211.

SMS+ 61211

61211: 0,35 €+SMS seulement
Et bien sûr toutes les sonneries sur www.persomobiles.fr et wap.persomobiles.fr.

100% POLY !

Toutes nos sonneries (+ de 5000) sont disponibles en version mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE (vrai son des instruments) ou HIFI/AMR (son encore meilleur sur certains mobiles).

REMIX

+: Sonnerie disponible en plusieurs versions (remix etc.). Pour choisir, écoutez-les au 0899 70 2001. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent!

MINIS

M: Sonnerie disponible aussi en version MINI (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence.. Ex. : 558189 pour Marie....55818.

RAP / RNB

03 Bonnie and Clyde M 55305
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
21 questions 54940
5.9.1 56303
7 days 54683
94 NEW 52049
99 problems NEW 53980
Aïcha (RNB 2004) 53714
Angela 55594
Another day in paradise 56083
Antilop SA party 53689
Art de rue NEW 55607
Assassin de la police 55299
Au nom de la rose 56494
Au summum M 54580
Avec classe 55024
Avoir des potes 55289
Baby boy M+53068
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Bada boom 53553
Banana style 53831
Beauté NEW 53992
Belsunce breakdown M 56612
Big Poppa NEW 53902
Bling Bling NEW 53873
Block party 55777
Break ya neck M 54378
Bump bump bump M 54113
California Love 54245
Changes 54247
Come with me 56695
Comment pardonner NEW 53957
Crazy in love M 56643
Dance for me M 56558
Destinée 55037
Diamant noir 55775
Dilemma M 55917
Dip it low NEW 53926
Dis moi si j'te saoule 53521
DJ M 54467
Don't mess with my man 54190
Dr. Hannibal M 54123
Du rire aux larmes 56080
Entre deux mondes 54963
Et c'est parti NEW 52011
Eternellement M+53675
Fallin 56907
Family Affair 56799
Femme like U NEW 53747
Forgot about Dre 54249
Freestyler 55582
Fuck it (I don't want...) NEW 53824
Funky cops-Let's Boogie 55898
Gangsta Nation 53473
Gangsta's Paradise 56685
Get busy M 54661
Gimme some more 54650
Give me the light +54070
Gravé dans la roche M 54495
Hey Mamma NEW 53502
Hey oh M+54957
Hey sexy lady M 54388
Hey ya M+53172
Hotel 53856
I believe I can fly 55715
I can 54138
I don't wanna know 53758
I don't want you back NEW 53986
I know what you want M 54373
I like that NEW 52055
I need a girl 56301
I'll be missing you 55430
I'm still in love with you 53469
In da club M+54158
J'ai des choses à te dire 53258
J't'emmerde 54784
Je danse le mia 56145
Je reste ghetto 53756
Jenny from the block NEW 53870
Juste un mot 54486
Killing me softly 56362
L'orphelin M+53552
La fièvre 55286
La vengeance aux deux visages 54457
Last Drop NEW 53889
Le mur du son M 54497
Le son des bandits 56054
Le son qui tue NEW 52053
Let me blow your mind 54859
Like glue +53226
Lose yourself M+55215
Ma Benz +55287
Mamy Blue NEW 53987
Match nul M 54501
Milkshake 53533
Millionaire 53827
Modern times 53587
My band 53795
Naughty girl 53687
Né ici 55364
Noble art M 54758
N°10 NEW 53929
P.I.M.P M+54992
Parce qu'on vient de loin 53228
Parle-moi 53557
Petit frère 55610
Pleure pas NEW 52048
Pour ceux 56964
Pris pour cible 55955
Pull up NEW 53972
Real slim shady M 56618
Reggae night fiva NEW 52042
Relève la tête 53928
Reviens dans ma vie 53555
Ronde de nuit 53141
Sales gosses M 54757
Sans (re)pères M+53150
Seul au monde NEW 53834
Sexy pour moi M+53381
Shut up M+53424
Sing for the moment M 54520
Slow Jamz 53684
Souveraine NEW 53869
Still D.R.E. M 54246
Stratégie d'un pion NEW 53914
String color NEW 53893
Suga suga 53554
Superstar 53513
Sweet soca music M 54588
Talk about love NEW 53981
Thank you NEW 53927
The next episode 56632
Thoia thoing M 53147
Tonton du bled 53601
Trick me 53828
Turn me on M+53504
Un ange dans le ciel 55869
Without me M 54143
X 53777
Yeah M+53624
+420 Rap! 1554

POP / ROCK / SOUL

A girl like you 54991
Alright NEW 52020
Asche zu asche 54314
Basket Case 55791
Beat it 54278
Billie Jean 56202
Black Betty 54590
Bohemian rhapsody 54151
Boys don't cry 55124
Bring me to life M 54364
Californication 56760
Clocks 54312
Close to me 55141
Cocaïne 56940
Come as you are 55713
Come clean 53807
Cry me a river M 54177
Debaser NEW 53997
Don't leave home NEW 53813
Don't tell me 53768
Du hast 55281
Enjoy the silence 53884
Enter sandman 55654
Everything NEW 53825
Everytime NEW 53978
Fell in love with a girl 54336
First day of my life NEW 53809
Flash Dance-She is a maniac 55149
Georgia on my mind 56405
Going under +53041
Harder to breath NEW 53826
Hollywood M 54708
Hotel California 56765
Hysteria 53546
I feel good 56408
Ich will 54385
In the shadows 53355
Jump 55656
Karma police 56408
Kashmir 54415
La grange 53115
Left outside alone NEW 53673
Life for rent 53435
Life is killing me NEW 53886
Lithium 54146
Live is life M+54485
Losing my religion 55152
Lost NEW 52018
Love's divine +54819
Luka NEW 54999
Master of puppets 54132
Mutter 54375
Nemo NEW 53958
New born 54137
Nothing else matters 54135
Paint it black M 55750
Protège-moi 53524
Rape me 55349
Seven nation army M 54334
She wants to move 53671
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
Smooth crimal 54280
Sonne 53871
Stairway to heaven 56790
Stolen car NEW 52065
Stuck on you +54956
Summer Sunshine NEW 53904
Sweet home Alabama NEW 53871
Take me out 53748
Take my breath away NEW 52044
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
The Reason NEW 53994
The rock show 55692
Total eclipse to the heart M+53463
Toxic 53558
Where are we runnin' NEW 53919
Where did you sleep last night 55339
White flag 54942
You and me blubbin' NEW 52064
You give me something NEW 52019
+650 Pop/Rock! 1561
+10 Soul! 1588

ROCK FRANÇAIS

20 ans NEW 53829
Apologie 54047
Cendrillon 56122
Clandestino 56179
Dernière danse M 54382
Dieu est mort NEW 53961
Divine excuse 53192
Electra Star 53527
Elle m'a dit 53960
Emmène moi NEW 53963
J'ai demandé à la lune M 56096
Je cours 54857
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
La maison de disque NEW 53767
Lambé an dro 54048
Le chemin 55056
Le vent nous portera 56769
Mala Vida 56178
Manu chao 54391
Salut à toi 54033
Tostaky 54054
Tout envoyer en l'air 53688
Un jour en France 56383
+160 Rock Français 1548

HARD ROCK

Back in black 54392
Behind blue eyes 53481
Breaking the habit NEW 53962
Chop Suey 53113
Every you every me M 54282
Everybody's fool NEW 53931
Faint 54671
Fear of the dark 54408
Feeling this 53357
From the inside 53578
Hard as a rock 55301
Hell bells +55273
Highway to hell 55688
I miss you NEW 52043
I was made for loving you 54984
In the end M 54219
In too deep 55782
Innervision 53114
Mobscene NEW 53480
My immortal 53480
No more lies - dance of death souvenir 53810
Numb M+54896
Points of authority 54221
Pretty fly 55596
Somewhere I belong M 54222
Still waiting 54433
The bitter end 54423
This is the new shit 53174
Thunderstruck 54394
TNT 54396
Ya'll want a single 53913
+70 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS

3ème sexe 54461
À 20 ans 55310
Agir Réagir NEW 52046
Ainsi sois-je 54566
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu M 56228
Argent-Argent NEW 53985
Au bout de mes rêves 53210
Bambina 53414
Banana split NEW 56210
Bonne nouvelle NEW 53812
Ce n'est pas rien NEW 53983
Ce qui nous rend fou NEW 53979
Contre nature NEW 53875
Des mots qui résonnent 55134
Désenchantée 56214
Dis lui oui NEW 53982
Dragostea din tei M+53819
Du rhum des femmes 55721
Elle a les yeux revolver 54186
Embrasse-moi idiot 55137
Emmenez-moi 53217
En apesanteur 55519
Ensorcelée NEW 53955
Entre nous M 55456
Envole-moi 54276
Et l'on y peut rien M 54595
Eve lève-toi 54561
Face à la mer NEW 53903
Fan 54356
Figurine humaine NEW 53952
Gaston y-a le téléfon qui son 55843
Hymne à l'amour 54013
Il suffira d'un signe 55095
Inévitablement NEW 53984
Innamoramento 56411
J'ai encore rêvé d'elle 55615
Je marche seul 55880
Je sais où aller +54424
Je t'en remets au vent 55804
Je te donne 55319
Je te promets 53203
Juste quelqu'un de bien NEW 52032
L'aigle noir +55690
L'alizée 56508
L'école est finie 55894

VARIÉTÉS (suite)

L'orange 53333
La beuze-Le frunkp M+55210
La complainte de la butte 55132
La fille du coupeur de joints 55803
La maladie d'amour 55328
La solitudine +54489
La vie en rose 55739
Le jour d'après NEW 53973
Le lion est mort ce soir NEW 55125
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le petit cheval 56426
Le poulailler NEW 53954
Le prélude de Bach 53237
Le sud NEW 55845
Le téléphone pleure 56220
Les copains d'abord 56430
Les démons de minuit 56215
Les lacs du Connemara +55331
Loin 53711
Loin de toi 53823
Lucie 55395
Ma ce ki Massimo NEW 53959
Ma gueule 54557
Ma liberté de penser M 54315
Ma révolution NEW 53877
Mamy Blue NEW 53988
Manhattan-Kaboul 56312
Maria Magdalena M 53044
Marie M 55818
Marilyn 54584
Millésime 56175
Mister Renard 56128
Mistral gagnant M+54200
Moi Lolita 55523
Mon amant de St-Jean 55545
Morgane de toi 54201
Mourir demain NEW 53924
Né en 17 à Leidenstadt 54272
No big deal NEW 52017
Paris latino M 55162
Parle moi 53213
Puisque tu pars 54842
Qu'est-ce que tu sais NEW 53883
Que je t'aime +56225
Savoir aimer 55773
Si demain... (Turn around) 53662
Si tout s'arrête (it's a heartache) NEW 53882
Sobri NEW 53863
Tant pis 53335
Toi / Tü 53183
Tournent les violons 55626
Tu seras 53639
Un jour arrive NEW 53953
Une belle journée 56095
Viens jusqu'à moi NEW 53876
Yalla 53589
+820 Variétés! 1564

ITALIE

Lasciate mi cantare +56829
Sara perche ti amo 53282
Se bastasse una bella canzone 53651
Ti amo M 55568
Un emozione per sempre 54651
+10 Variétés italiennes! 1594

MUSIQUES RÉGIONALES

An Alarc'h 53091
Tri Matelod 53088
+10 Musiques régionales! 1540

COMÉDIES MUSICALES

Aimer 53447
Autant en emporte le vent-Tous les hommes 55307
L'envie d'aimer 55603
+20 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO

1 Life NEW 53909
Around the world 56116
Asereje (the ketchup song) 55571
Barbie Girl 56116
Blue 56497
California Dreamin' NEW 53865
Calinda 53525
Can you feel it NEW 54759
Cha cha slide NEW 53938
Chihuahua M+54121
Children 56168
Da funk 54120
Daddy DJ +56642
Délirio 55918
Dragostea din teï M 53820
Enola Gay 54936
French Kiss 54905
Fresh (2004) NEW 53944
Get it together (remix) NEW 53874
Hit my heart 53832
I've got the music 53774
Illusion 53304
Jam (say oh! oh! oh! oh!) NEW 52045
La isla Bonita 54296
Lambada 56710
Love don't let me go 56127
Meet her at the love parade 56156
Money 56343
Pop Corn 56094
Pump it up +53734
Right on time 54713
Satisfaction M+54114
Supa dupa fly 55960
Sweet dreams 55089
The magic key M 54423
+310 Dance! 1559

DISCO

All night long 56207
And the beat goes on 56568
Born to be alive 56152
Daddy cool 56322
Don't stop 'til you get enough 56574
Give me the night 54593
I will survive +56631
Just an illusion 55639
Ring my bell 56204
+50 Disco! 1580

ROCK N ROLL

California dreamin' 56571
Jailhouse rock 56414
Johnny be good 54311
My way 56441
+50 Rock'n roll! 1581

REGGAE / SKA

A message to you Rudy 55526
Africa unite 55605
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Don't worry, be happy 55693
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
Jammin' +56759
Je sais pas jouer 55399
La caraïbe 54666
Mangez moi M 56175
No woman no cry +56758
One step beyond 56546
Plantation M 55128
Positive Vibration 56066
Redemption song 56136
Reggae night 55705
Revolution NEW 52060
Sortez-les 54740
Tout le monde debout 54858
+60 Reggae! 1563
+10 Ska! 1592

LATIN

Amore Loco NEW 53977
Ave Maria Lola 54368
Brazil 56808
De cara a la pared NEW 52050
El condor pasa 56399
Guantanamera 56406
Hasciendo el Amor NEW 53966
La Bamba M+56588
Obsession NEW 53887
Ramaganana NEW 53910
Sientelo NEW 53925
+50 Latin! 1579

ZOUK

1er gaou M 56485
Alice, ça glisse 55608
Ami Oh NEW 52054
Ba moin en ti bo 56954
Chawa 53406
Debrouya 53615
Donne moi ton number 53329
Flamme NEW 52013
La chatte à la voisine 53312
Laisse parler les gens M+54553
Mademoiselle NEW 52015
Mets de l'huile 54567
Move together 53616
Océan M 54949
Tu disais 54802
Un gaou à Oran NEW 52008
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M+56953
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
+30 Zouk! 1565

RAÏ / ORIENTAL

A vava inouva 55318
Abdel Kader M 55435
Aïcha 56697
Baba fine 53678
Chira France 55354
Desert rose 55600
Didi +56698
Dis-moi 56499
El Salam Alaikoum 53679
Enfants d'Afrique NEW 53857
Je veux vivre 54820
Ne me jugez pas 55389
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
+30 Raï! 1562

INDIEN / BOLLYWOOD

Devdas-Theme NEW 53950
Dilwale Dulhania Le Jayange NEW 53854
Dirty Dancing-She's like the wind NEW 53968
+10 Indien/Bollywood! 1538

DESSINS ANIMÉS

Akira 55233
Albator +56719
Astro le petit Robot 56976
Barbapapa 56822
Caliméro 55920
Candy +56610
Capitaine Flam M 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra +56978
Cowboy bebop 56363
Denver le dernier dinosaure 53020
Dragon Ball GT M+54343
Dragon Ball Z 56979
Evangelion 55231
Futurama NEW 56740
Ghost in the shell 54344
Goldorak, go ! 53915
Goldorak, le grand 54808
Goldorak-Là haut, là haut... +56654
Great Teacher Onizuka 56029
Gundam wing 54242
Hellsing 55230
Il était une fois l'homme-Toccata & fugue en Ré mineur 53540
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeanne et Serge NEW 56979
Ken, le survivant 53022
L'âge de glace 56304
L'étrange noël de Mr Jack-Theme 56295
L'étrange noël de Mr Jack-This is Halloween 55802
L'inspecteur Gadget NEW 56423
La panthère rose M+56629
Le chateau dans le ciel 55458
Le Roi Lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les Minipouss 54923

SÉRIES TV (suite)

Les mondes engloutis +56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs +56986
Les Simpsons M+56615
Maya l'abeille 56601
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55072
Princesse Sarah 56985
South Park 56705
Tom Sawyer 55963
Yu-Gi-Oh! 54362
+100 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV

24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU NEW 53422
Agence tous risques M+56626
Alfred Hitchcock présente 54908
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre +56603
Angel M 56851
Benny Hill M 56820
Bonne nuit les petits 56977
Buffy contre les vampires 56616
Chapi Chapo 56650
Charmed +56852
Cosmos 1999 56819
Dallas 56652
Dawson 56869
Fame 56895
Fort Boyard 56919
Fraggle Rock 53518
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaï police d'état +56818
Jackass 53515
Jingle France Info 56649
K2000 56847
La famille Adams +56825
La petite maison dans la prairie 56815
Le prince de bel air 56846
Les brigades du tigre 56821
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest +56816
Les têtes brûlées 56891
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver +56730
Magnum M 56682
Malcom 54888
Mariés, 2 enfants 56840
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Muppet Show 56944
Papa Schultz 54901
Six feet under 54338
Smallville-Save Me M 54358
Stargate SG-1 M 56843
Starsky & Hutch M+56651
Supercopter +55350
Un gars, une fille 56728
Urgences 56683
Ushuaïa 56933
X-Files +56614
Zorro 56833
+180 Séries! 1551

FILMS

1492, Christophe Colomb +56090
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Amélie Poulain M+56633
Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Beetlejuice 55967
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart M 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan +56186
Die Hard-Une journée en enfer 54895
Dirty Dancing-She's like the wind 55734
Dirty Dancing-Time of my life 53713
Fantômas 54789
Fight Club-Where is my mind NEW 52007
Flashdance 56024
Frère des ours-On my way 53423
Ghost-Unchained melody +56494
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Grease +56754
Halloween M 54000
Il était une fois dans l'ouest +56658
Il était une fois en amérique 56249
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Thème M+56639
Jeux interdits 56792
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor... 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
L'aile ou la cuisse 56269
L'exorciste M+56740
La 7ème compagnie 53023
La beuze-99 Luftballons M+54139
La boum 56655
La chèvre 56270
La moutarde me monte au nez 56271
La planète des singes 56529
La soupe aux choux M+56040
La vérité si je mens 54472
Le bon, la brute et le truand M+56657
Le dernier samouraï 53491
Le flic de Beverly Hills-Axel F M+56076
Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez 55806
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le grand blond avec une chaussure noire +56038
Le Parrain M+56072
Le père noël est une ordure-Destinée +52996
Le seigneur des anneaux II-Thème +55065
Le seigneur des anneaux III-Into the West 53403
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Les 11 commandements-Comme des connards 53466

FILMS (suite)

Les aventures de Rabbi Jacob
Les bronzés font du ski M
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je
Les Bronzés-Darla Dirladada
Les choristes
Les sous-doués
Les tontons flingueurs
Matrix Reloaded-Furious Angel
Matrix Reloaded-Session
Matrix-Clubbed to death
Matrix-Wake up
Midnight Express
Mission Impossible 1-Thème film
Mission Impossible 2-Theme film
Mon nom est personne
Mortal Kombat
Philadelphia
Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl
Pretty woman
Pulp Fiction-Girl, you'll be a woman soon
Pulp Fiction-Misirlou
Pulp Fiction-Son of a preacher man
Pulp Fiction-You never can tell
Resident evil-Le film
Rocky I-Gonna fly now
Rocky III-Eye of the tiger
Sexe intentions-Bittersweet symphony
Sister act
Starsky & Hutch 2004
Starsky & Hutch-générique U.S.
Talons Aiguilles-Piensa in mi
Terminator 2-Le jugement dernier
The full monty
Titanic-My heart will go on
Top Gun-Take my breath away
Troie (Troy)-Remember
xXx-Feuer frei
+260 Films!

PUBLICITÉS

Ajax-Carmen
Areva 2004-Funky Town
Banque Populaire-Fre
CNP-Jazz suite
Coca Cola Vanille-Day-O
Coca-Cola light 2004-These boots
Dim
EDF 2004-Votre monde s'éclaire
Evian 2003-We will rock you
Fleury Michon-Wonderful life
Groupama (Le Bac)-Over the rainbow
Nesle-Pierre et le loup
Nutella 2003-Glorious
Patagonia 2004-Sponsor Jamaique
Royal Canin-Le Professionnel
SFR 2003-Another one bites the dust
+90 Publicités!

FÊTES ET ÉVÉNE

Joyeux Anniversaire
La danse des canards
Marche funèbre
Viens boire un petit coup à la maison
+20 Fêtes/Événem

CHANSONS PAILL

Bali Balo
Félicie aussi
J'ai la ... qui colle
La digue du...
La petite huguette
Les filles de camaret
+10 Chansons paillar

DIVERS / COM

Attraction "It's a small world"
Bouba
Pin Pom (Pompier)
Pin Pom Pin (Ambulance)
Signal aéroport
Sirène de police américaine
Sonnerie vieux téléphone
+10 Divers/Jingle!
+10 Comptines!

CLASSIQUE

Bolero
Carmina burana
La lettre à élise
La marche Turque
La Walkyrie
+40 Classique!

JAZZ

Almost Blue
In the mood
The girl in the other room
+40 Jazz!

HYMNES

From Galway to Dublin (Ireland)
Hymne Algérie
Hymne Allemagne
Hymne Brésil
Hymne Breton
Hymne Corse-Dio vi salvi regina
Hymne Espagne
Hymne Etats Unis
Hymne Foot 3-Qui ne saute pas n'est
Hymne Foot 5-Allez, alle
Hymne Israël-Hatikva
Hymne Italie
Hymne La Marseillaise
Hymne Maroc
Hymne Portugal
Hymne Royaume Uni
Hymne Russe
Hymne Turquie
L'internationale
Le chant des partisans
+50 Hymnes!

HUMOUR

Biouman et Dorothée
C'est toi que je t'aime
Isabelle a les yeux bleus
Stach stach
+20 Humour!

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC persomobiles®

0899 70 2001

0901 901 999 www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBILES

PHOTOS et LOGOS !

ANIMATIONS

Si une image a ▮▮▮▮▮▮, elle est animée !

Compatible: COULEUR **Alcatel** 535 735 **Motorola** C350 T720 **Nokia** 3100 **Sagem** myX-2 myX-5 myX-6 **Samsung** P100 P400 S100 S300 S500 T200 T400 V200 X400 **SonyEricsson** T300 T302 T310 T312 T610 T618... N&B **Nokia** 3330 3360 3410 3510 5210 5510...

(logo vide)

NOUVEAU : VOTRE RÉPONDEUR EN MUSIQUE !

NOUVEAU et EXCLUSIF ! *Persomobiles®* invente le répondeur musical : enregistrez votre propre message sur une de nos 5000 musiques et bruitages !

COMMENT PROCÉDER ?

1 Choisissez n'importe quelle musique ou bruitage parmi les 5000 que nous offrons.

2 Appelez le ***0899 70 2001***. Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence" (exemple : 55818 pour Marie). Puis choisissez "Utilisez cette musique pour mon répondeur".

3 Vous enregistrez votre message avec **votre propre voix** : elle sera automatiquement mixée avec la musique (Marie dans notre exemple). Vous pouvez même ajouter un effet (**réverbération, robot** etc.).

4 ***Persomobiles®*** installe automatiquement votre nouveau répondeur.

Compatible Orange, Sfr et Bouygues.

COMMENT PERSONNALISER ?

1 Notez la référence. (exemple : 55818)

2 Passez votre commande, au choix :

- Par **TÉLÉPHONE** au ***0899 70 2001.*** Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence"
- Par **MINITEL** sur le ***3617 PERSOMOBILES***
- Par **SMS** au ***81122***. Envoyez simplement la référence au 81122 (2 SMS seulement). Exemple : **54957** au ***81122*** pour "Hey oh".

3 Votre mobile reçoit l'image ou la sonnerie quelques secondes plus tard.

COMPATIBILITÉ

Votre mobile affiche des images animées, de la couleur ? Il est polyphonique, hifi ? Nous savons le faire pour les marques **Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola, Nec, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Sharp, SonyEricsson, Trium, Toshiba**... Incompatibilité ? Nous vous **remboursons*** !

SMS+ 81122 1,50 € par envoi + prix d'un SMS

IMAGE PARFAITE !

Les photos et images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile : pas de marge autour !

De plus, elles sont automatiquement téléchargées dans la meilleure qualité disponible pour votre mobile.



LES SITES ESSENTIELS

DEUXIÈME PARTIE

PAR YAVIN

Internet est aussi incontournable qu'un champion de Sumo. Sous cet aphorisme taquin se cache une vérité valable dans des dizaines de domaines et incontournable lorsqu'il s'agit de dénicher les informations les plus croustillantes en matière de triche vidéo-ludique. Les meilleures sources, c'est sur le Net que vous les trouverez. Plutôt que de développer un agenda web bourré de redondances, on a préféré vous présenter le quatuor gagnant, en détail s'il vous plaît.

JAFFAR, J'SUIS COINCÉ !

Sur le réseau des réseaux, vous dénicherez des tueries capables d'extraire de la mouise le plus embourbé des aventuriers. Quelques sites sont ainsi devenus, en l'espace d'une poignée d'années, des références absolues que l'on finit par consulter sans même s'en apercevoir, par simple réflexe. Si le clebs de Pavlov avait été un gamer, nul doute qu'il aurait cliqué comme un ouf sur jeuxvideo.com, Gamefaqs, Avault ou Cheathappens. Des pages de cheat-codes, d'astuces, de solutions, des trainers, sauvegardes ou encore des guides de jeu par milliers, la toile en est couverte pour peu que l'on sache sur quelle vague surfer. Alors on prend sa petite planche sous le bras et on se laisse emporter par la houle. C'est parti.

JEUXVIDEO.COM ET L'ETAJV

http://www.jeuxvideo.com (en français)

Le premier site de jeux vidéo français n'héberge pas de solutions ou astuces à proprement parler, en réalité il héberge surtout l'un des meilleurs logiciels de compilation desdites solutions et astuces, à tel point que l'on aurait pu en parler dans la partie logicielle de ce dossier. Mais l'ETAJV est tellement indissociable du site qui l'héberge qu'il est impossible de la traiter comme un programme à part entière. Pour bien comprendre en quoi cette encyclopédie est liée à jeuxvideo.com, il convient d'effectuer un petit bond dans le temps. Précisément en l'an 1995, quand un certain Sébastien Pissavy s'amuse à rentrer un tas de codes et astuces au sein d'un fichier d'aide Windows tout ce qu'il y a de standard. Bien vite repéré par quelques magazines papier, cette innocente petite base de données devient vite populaire et fort de ce succès, Pissavy fonde sa propre boîte, L'Odyssée Interactive (voir encadré « Exhaustif vous dites ? ») afin de lancer son site : jeuxvideo.com. Maintenant, en quoi ça consiste l'ETAJV ? Sous ce sigle abscons se cache tout bêtement l'Encyclopédie des trucs et astuces de jeux vidéo. Concrètement, il s'agit d'un programme se

MISE EN GARDE

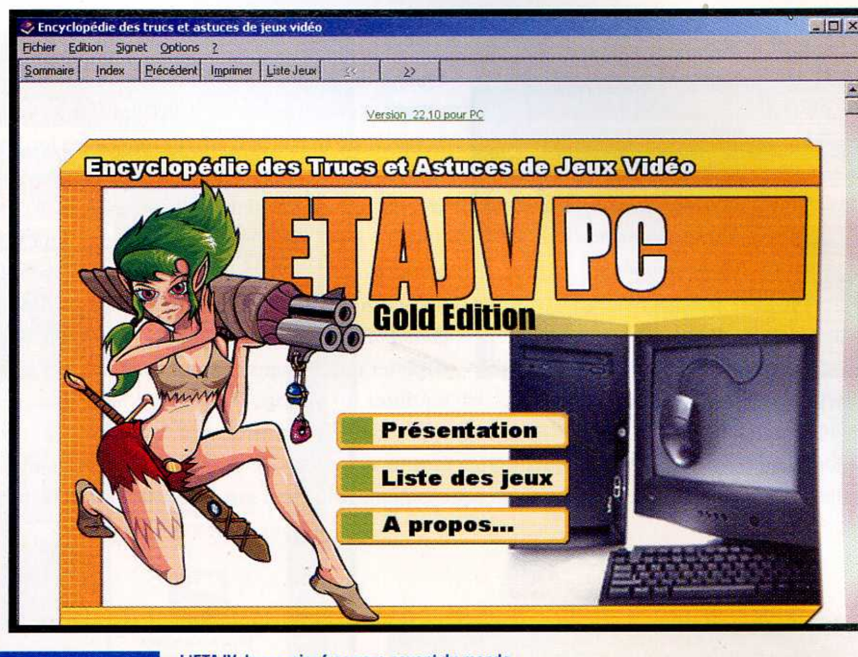
Les trainers et sauvegardes que l'on peut trouver sur les sites mentionnés dans ce dossier présentent un défaut de taille : il faut, la plupart du temps, posséder une version spécifique du jeu. Un trainer pour Ground Control 2 version américaine risque de ne pas fonctionner sur la version française. Il en va de même pour les sauvegardes, rarement compatibles entre les diverses versions d'un même jeu. Un handicap qu'il est malheureusement impossible de surmonter, il convient donc de prêter une grande attention à la version mentionnée lors du téléchargement de ces aides de jeu.

Tous ensemble !

N'oubliez pas que ces sites fonctionnent sur base communautaire, sans les internautes leur puissance n'est rien – comme le disait très justement Alphonse Pirelli. Aider les autres c'est un peu s'aider soi-même alors n'hésitez pas à leur faire partager vos découvertes via les liens prévus à cet effet, d'autres joueurs vous en seront éternellement reconnaissants et vous participerez à la pérennité de ces petits bijoux d'information. Un pour tous, tous pour un, comme dirait l'autre.

présentant, encore à l'heure actuelle, sous forme d'un fichier d'aide Windows (soit un .hlp) contenant dans sa version PC pas moins de 1900 titres référencés. Si vous voulez, ça ressemble à une sorte de Tbf sur lequel on peut cliquer afin d'obtenir les réponses ; même pas besoin d'attendre qu'il soit réveillé ou qu'il ait fini de manger, ça marche tout le temps.

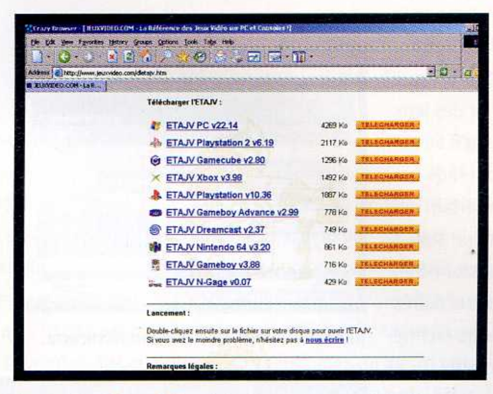
« CHERCHE, ET TU TROUVERAS »
(LOST EDEN, 1995)



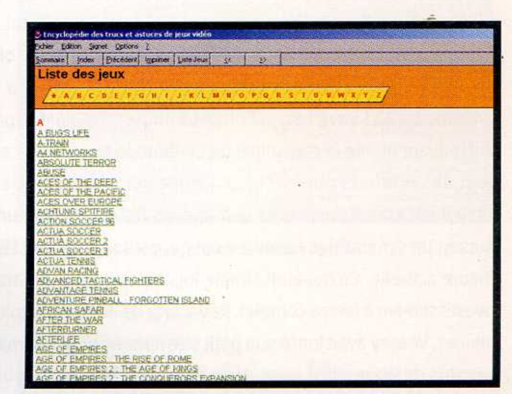
L'ETAJV, le premier freeware payant du monde.



Ils débloquent complètement chez jeuxvideo.com...



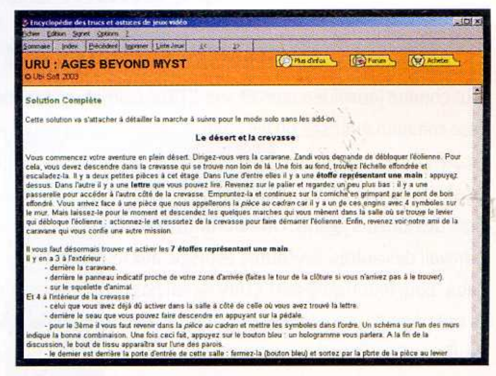
Une version N-Gage ? Plus de doutes, ces gens sont cinglés.



Du plus récent au plus vieux, on trouve vraiment de tout.

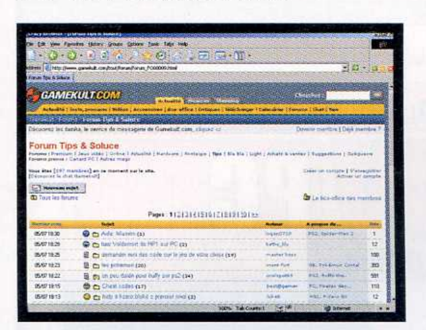
La recherche y est aisée et intuitive : on a tous eu affaire un jour ou l'autre à un fichier d'aide de ce type, pas besoin de passer mille ans à décortiquer le pourquoi du comment, on tape le nom du jeu et on voit dans l'instant s'il est ou non répertorié au sein de l'encyclopédie. L'ETAJV aurait même pu être parfaite si elle ne présentait un défaut de taille : il faut raquer pour l'obtenir. Pendant des années le programme était accessible sans que l'on ait à débourser le moindre centime afin d'en disposer. Et voilà qu'il nous en coûte subitement 2 euros par version, sachant que les mises à jour sont hebdomadaires. Il faut bien avouer que sur le moment, la pilule a un peu de mal à passer - c'est d'ailleurs limite si elle ne reste pas coincée dans la gorge pendant quelques heures fort douloureuses. On aurait pu hurler au scandale, vociférer en agitant les bras frénétiquement ou même choisir de ne pas en parler, mais la qualité du soft aidant, ç'aurait été bien dommage de s'en priver. De plus, si l'accès à l'ETAJV est tout ce qu'il y a de payant (via carte bancaire ou appel surtaxé), le programme n'en reste pas moins un freeware (logiciel d'accès libre de droits) que l'on peut donc distribuer à volonté à tous ses amis. Le statut de freeware était un peu inévitable puisque la plupart des solutions et codes présents dans le programme sont proposés par des internautes lambda et qu'il serait tout de même malvenu de se faire du pognon sur le taf d'autrui. Complète, pratique, conviviale et mise à jour tous les vendredis, l'ETAJV est une référence qu'il convient d'essayer sans pour autant se ruiner. Ça tombe carrément bien puisqu'il suffit d'aller gambader sur la surface de notre joli CD, la dernière version en date s'y trouve comme par l'habile tour de magie d'un David Copperfield boosté au Nesquik.

Ah ben je suis tombé dessus par hasard tiens, comme c'est étrange.



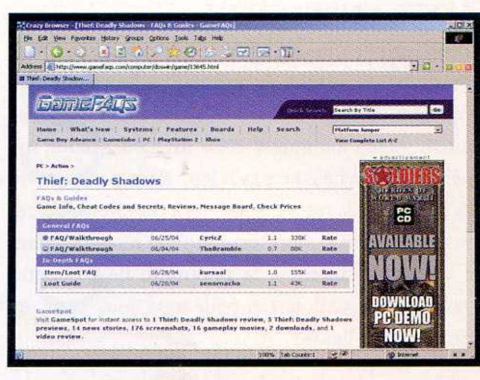
La solution d'Uru en français, la grande classe...

ET EN FRANCAIS ?



Dans les forums, tout le monde vous entendra crier.

Quand on a épuisé toutes les solutions, trainers, soluces, cheats, il ne reste plus alors qu'à appeler de vrais humains à la rescousse et pour ça, rien de tel que les forums. Avault ou Gamefaqs disposent d'excellents «boards» mais si l'on cherche une bonne référence en français il convient de se diriger vers le forum tips de Gamekult. Oubliez jeuxvideo.com et ses forums tenant plus du jardin d'enfants que d'un véritable espace d'échange et dirigez-vous vers gamekult.com, la communauté y est plus mature. On pourra déplorer une désagréable propension de certains utilisateurs à utiliser un langage abrégé type SMS, mais cela reste très supportable relativement à d'autres espaces – difficile aujourd'hui de jouer les fines bouches, les forums épurés de cette tare sont de vrais moutons à cinq pattes... Quoi qu'il en soit, on y trouve presque toujours solution à son problème et c'est bien là l'essentiel.



Deadly Shadows est déjà épluché dans tous les sens.

GAMEFAQS

http://www.gamefaqs.com (en anglais)

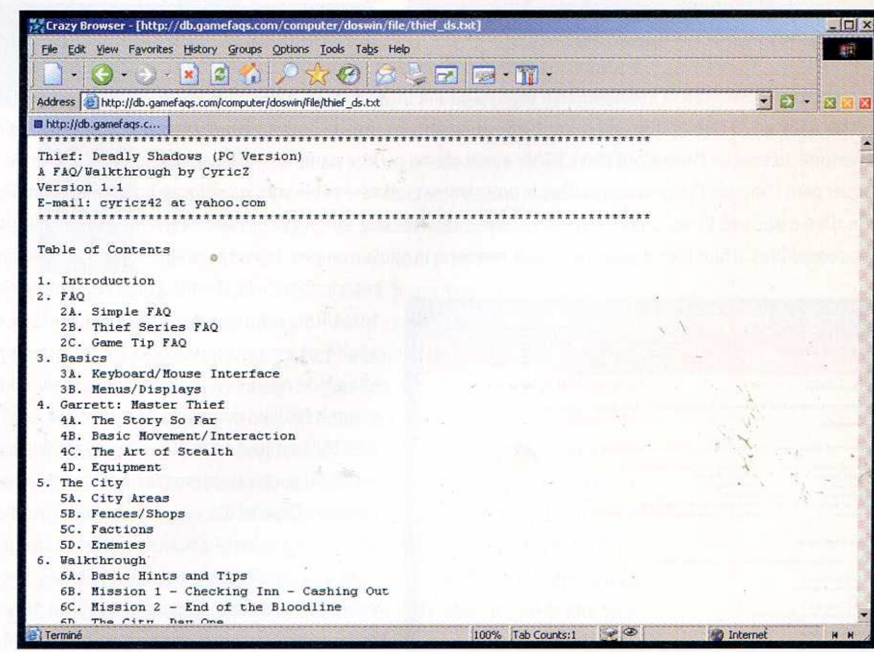
Alors là ça n'est pas bien compliqué, ça tabasse. Le site, propriété du réseau Cnet (Zdnet, Gamespot), s'affiche comme le titan du cheat, le Roi-Soleil de la triche, le jardin d'Eden de la gruge et tutti quanti. Afin de donner une idée de la richesse d'information disponible sur le site, c'est simple, on peut y trouver la solution complète de Metal Gear sur MSX, celle de Shadow of the Beast 2 sur Amiga ou encore des codes pour The Great Giana Sisters sur Commodore 64 ! Imaginez, si l'on peut trouver des guides pour des jeux sortis avant même la naissance de la reum de Napoléon, ce qu'il en est pour des produits plus récents. Cerise sur le gâteau, Gamefaqs est totalement gratuit. Leader de son secteur, il fut fondé par un certain Jeff Veasey, un sympathique bonhomme qui est toujours à la tête du staff à l'heure actuelle. Ce qui était simple loisir s'est peu à peu transformé en investissement à temps complet. Rédacteur de nombreux guides et autres soluces, Veasey avait lancé son petit site nommé Video Game Faq Archive au mois de novembre 1995. Un an plus tard et nanti d'un nom plus digeste, il se retrouve dans le giron du groupe IGN (Imagine Games Network) et y restera affilié pendant quelques années avant de retourner sa veste pour voguer vers les rivages de Cnet. Désormais, le site est la propriété intégrale du groupe, ce que l'on peut constater facilement en voyant s'y étaler les news du très populaire site américain : Gamespot. Mis à jour quotidiennement et disposant d'une base de données gargantuesque, Gamefaqs s'est clairement imposé au fil des années comme le Mike Tyson de sa catégorie.



Gamefaqs, plus complet tu meurs au cerveau.

HEP FAQSI !

Tout comme jeuxvideo.com et son ETAJV, Gamefaqs fonctionne sur une base communautarisée où les internautes du monde entier envoient leurs astuces (hints), solutions (walkthroughs) ou guides de jeu (les fameuses faqs). On pourra donc, nous aussi, prendre part à la grande aventure et aider des joueurs égarés. Ou alors on se contentera de piller sans vergogne le travail des autres, un sourire espiègle aux lèvres. C'est la caverne d'Ali-Baba : pour fourni qu'il soit l'ETAJV ne fait pas le poids en comparaison, que ce soit point de vue contenu ou panel de machines disponible. Les forums de Gamefaqs représentent quant à eux l'une des communautés anglophones les plus actives de sa catégorie. Envie de résoudre un problème posé lors d'une partie d'Impossible Mission sur Amstrad CPC ? C'est tout à fait possible puisqu'un forum est consacré à la machine. De l'Atari 2600 à la Xbox, Gamefaqs se veut le plus exhaustif possible et il faut bien avouer que, sur ce point aussi, la réussite est totale. À vrai dire, le site est tellement complet qu'il y a même des espaces de discussion consacrés à des machines non présentes sur le marché comme la Nintendo DS ou la Sony PSP. Dès lors que l'on assure un peu en anglais, il n'y a pas à tergiverser, ces forums s'imposent comme l'espace de référence.



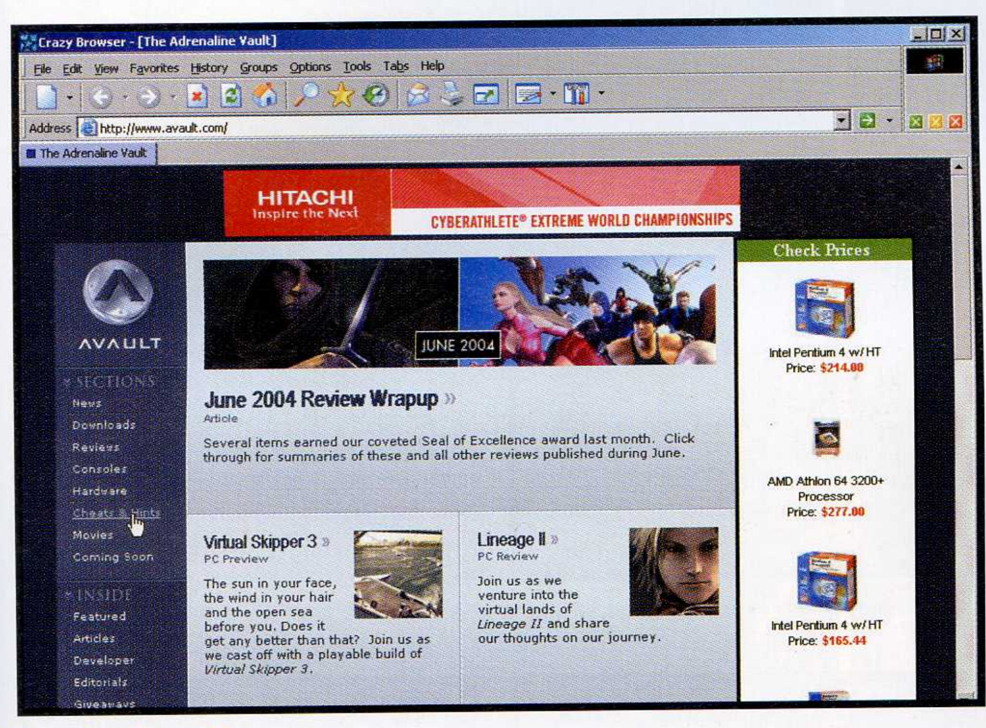
Crazy Browser - [http://db.gamefaqs.com/computer/doswin/file/thief_ds.txt]

Thief: Deadly Shadows (PC Version)
A FAQ/Walkthrough by CyricZ
Version 1.1
E-mail: cyricz42 at yahoo.com

Table of Contents

1. Introduction
2. FAQ
   2A. Simple FAQ
   2B. Thief Series FAQ
   2C. Game Tip FAQ
3. Basics
   3A. Keyboard/Mouse Interface
   3B. Menus/Displays
4. Garrett: Master Thief
   4A. The Story So Far
   4B. Basic Movement/Interaction
   4C. The Art of Stealth
   4D. Equipment
5. The City
   5A. City Areas
   5B. Fences/Shops
   5C. Factions
   5D. Enemies
6. Walkthrough
   6A. Basic Hints and Tips
   6B. Mission 1 - Checking Inn - Cashing Out
   6C. Mission 2 - End of the Bloodline

Pff, le temps de lire tout ça, j'aurai fini le jeu trois fois.

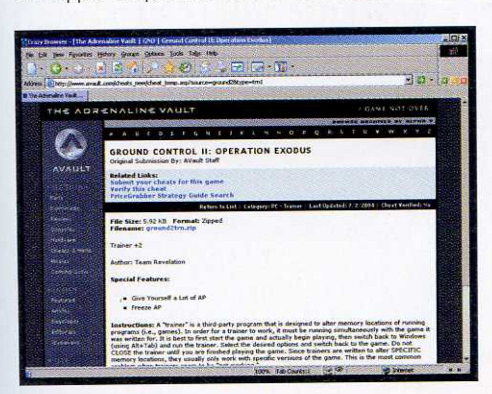


Hmmm, oh oui, clique-moi fort.

ADRENALINE VAULT

http://www.avault.com (en anglais)

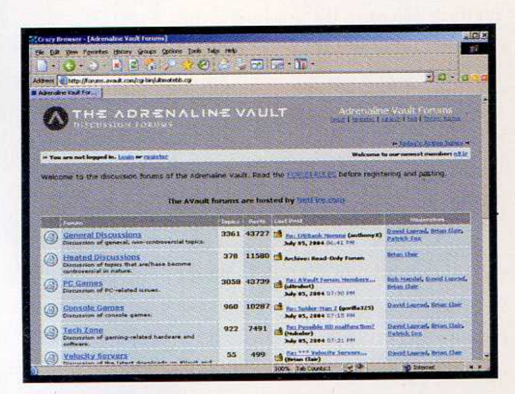
Au premier abord il n'apparaît pas évident qu'Avault soit un excellent site de cheats ; en fait c'est avant tout un magazine online à succès. Présent sur la toile depuis 1995 et plutôt classique dans sa conception (news, previews, tests...), le site réserve quelques surprises pas piquées des vers comme une bonne grosse masse de « trainers ». Tiens, on ne les avait pas encore évoqués, ceux-là. Les trainers, ce sont de petits logiciels dédiés qu'on lance en même temps qu'une partie et qui vont se charger d'aller modifier en direct les valeurs en mémoire afin, par exemple, de fournir un nombre de vies illimité ou une réserve de thunes aussi impressionnante que celle du compte en banque du Sultan de Bruneï. Oui, ça ressemble à ce que font les logiciels tels qu'Artmoney (voir première partie) sauf qu'ici on parle bien de logiciels spécifiques à chaque jeu et développés uniquement dans ce but. Avault en a fait sa spécialité et des centaines de programmes du genre sont disponibles sur le site via quelques clics bien placés. Si les trainers en font l'intérêt principal, on trouvera également sur le site de nombreux cheat-codes et autres tables destinées à des logiciels tels que Gamewizard ou Artmoney, sans oublier quelques solutions complètes, le tout très régulièrement mis à jour. Tout comme ses concurrents, Avault couvre aussi bien le monde PC que celui des consoles (avec bien évidemment une énorme section consacrée à l'omniprésente PS2) mais pas de panique, nos machines ne sont pas négligées. Et même si le site est largement moins exhaustif qu'un Gamefaqs en ce qui concerne le nombre de soluces et astuces répertoriées, ses spécificités en font un complément indispensable.



Ground Control 2 ? Pff, trop facile ce jeu.

OH CHEAT !

Les sites tels que Gamefaqs ne seront que rarement d'une grande aide concernant les cheats pour les jeux multijoueur, tout simplement parce que, comme on peut le lire au détour d'une page explicative, utiliser un guide afin de résoudre une énigme c'est une chose, utiliser un programme afin de se faire passer pour ce que l'on n'est pas en est une autre. Pas la peine d'écumer les pages pendant des heures à la recherche d'un « wallhack » (logiciel qui permet de voir ou tirer à travers les murs) pour CS ou Quake 3, autant apprendre à jouer. On perd moins de temps et on s'amuse vachement plus tout en évitant de se faire insulter, voire bannir des serveurs.

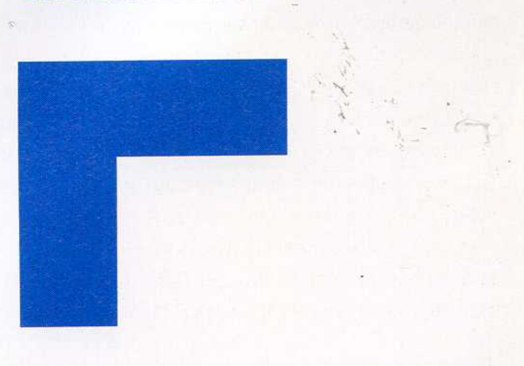


Les forums, le dernier recours du joueur égaré.

Gamefaqs fonctionne sur une base communautarisée où les internautes du monde entier envoient leurs astuces.

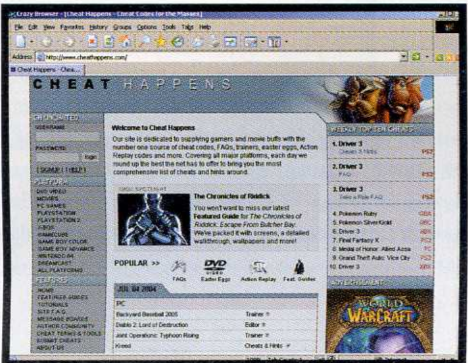
EXHAUSTIF VOUS DITES ?

L'ETAJV se veut à tel point complète qu'il existe même une version spécifique à la Nokia N-Gage. Mais si, vous savez, cet hybride console/téléphone qui a fait un maximum de bruit l'année dernière lorsqu'il a heurté le gros mur de briques qui l'attendait au tournant... La présence de cette version n'a finalement rien d'innocent quand on sait que jeuxvidéo.com est la propriété à 80 % de Gameloft, filiale d'Ubi-Soft et s'avérant être l'un des plus gros éditeurs de jeux pour téléphones portables avec déjà à son actif plus d'une vingtaine de titres pour la machine de Nokia.



JE TROUVE RIEN !

Pas de panique, si les sites évoqués dans ce dossier ne suffisent pas, il reste une solution bien pratique sous forme d'un autre site : cheatserver.com. C'est tout simplement un moteur de recherche entièrement dédié aux cheat-codes et qui se paye le luxe de scanner une douzaine de sites hébergeant ces petits trésors tant convoités. La grande classe, en somme. Un outil puissant à coller au plus vite dans ses favoris tant il pourra être d'un grand secours quand on ramera comme un galérien à la recherche d'une solution.



Un jeu de mots ma foi fort savoureux.

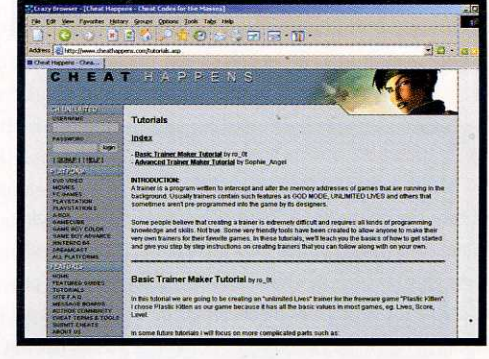
Donne-nous aujourd'hui notre pain quotidien...

CHEAT HAPPENS

http://www.cheathappens.com (en anglais)

Last but not least, Cheat Happens ne fait pas que donner son nom à notre dernier intertitre : il est, lui aussi, un complément de ses petits camarades grâce à une grande base de données de trainers et sauvegardes. Les mises à jour, très fréquentes, ne laissent que peu de chances à un jeu de résister aux vaillants assauts du cheater invétéré. On pourra même repérer à l'avance les fichiers valant réellement la peine d'être téléchargés grâce à un système d'évaluation intégré qui permet à chaque internaute d'attribuer une note à un trainer ou une sauvegarde. Bien pratique pour ne pas perdre son temps avec des trucs foireux... La base de données de Cheat Happens est conséquente et pas mal de matos y est même exclusif. En revanche et là c'est tout de suite moins agréable, le site est divisé en deux sections, l'une gratuite et l'autre, on l'aura deviné, payante. Globalement ça n'est pas bien gênant puisque le contenu accessible aux abonnés l'est assez vite aux autres visiteurs (il suffit d'attendre quelques jours) : à chacun de voir s'il veut, ou non, rétribuer le travail effectué sur un tel site. Ceci étant, il est tout à fait possible d'obtenir un abonnement gratuit en contribuant à la vie du site via la rédaction de soluces. Cheat Happens propose également quelques didacticiels bien foutus qui permettent de se faire la main sur une sélection de logiciels de triche, à la manière de celui qui vous est présenté en première partie de ce dossier.

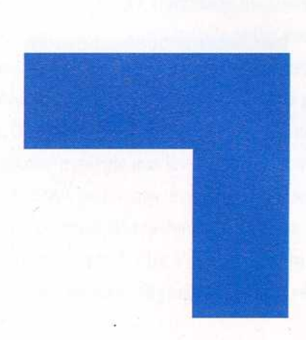
La base de données de Cheat Happens est conséquente.



La triche sans peine grâce aux didacticiels.



Un trainer pour Trackmania, avec lui, qui perd gagne.



Après avoir pillé, il convient de donner.

Spider-Man 2™ tisse sa toile sur votre mobile

JEUX EN EXCLUSIVITÉ

Téléchargez directement sur votre mobile vos jeux préférés en vous connectant sur le portail de votre mobile SFR / Jeux / Catalogue.

Et profitez de l'offre SFR exceptionnelle du 02/08 au 31/08/2004, tous les jeux téléchargeables ne coûtent que 3€ + connexion wap.





SPIDER-MAN™ vs DOC OCK™





SPIDER-MAN 2™ PINBALL

Les jeux également disponibles :

Aventure



PRINCE OF PERSIA LES SABLES DU TEMPS



TOMB RAIDER

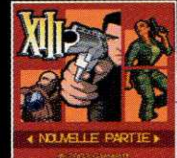


RAYMAN 3

Action



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORRA TOMORROW



XIII



NIGHTMARE CREATURES™

Sport



MARCEL DESAILLY PRO SOCCER



MOTOGP 2



CRASH NITRO KART

Et découvrez aussi les fonds d'écran et sonneries Spider-Man 2™ en exclusivité sur le portail de votre mobile SFR , rubrique Sonnerie & Image.

Offre exceptionnelle : tous les jeux à 3€ en août





www.sfr

MULTIJOUEUR, LA HAINE

TROISIÈME PARTIE

PAR YAVIN

Dans l'enfer des serveurs, ils alignent les headshots, semblent être dotés d'une vision d'aigle et forcent le respect de leurs camarades de jeu. On les admire, on les félicite et ils sont heureux. Ils pavoisent mais ne sont en réalité que des fumistes adeptes de l'esbroufe. Des tricheurs qu'il faut à tout prix éviter. Oui, mais comment ?

C'EST QUOI CETTE CARTE QUI DÉPASSE DE TA MANCHE ?

Laissez-moi vous conter une petite histoire : ça se passait il y a quelques années, je prenais grand plaisir à jouer sur le Net avec des inconnu(e)s. On ne jouait pas à Quake, à Diablo ou à Tetrinet comme le voulait la tendance de l'époque, non, on s'adonnait aux échecs. Persuadé d'être bon joueur, j'eus vite l'occasion de me rendre compte à quel point mon niveau était ridiculement bas, tant je me faisais bouffer tout cru par les autres joueurs. Les défaites s'enchaînaient et un désir de suicide par défenestration commençait à se faire bien sentir. Jusqu'à ce qu'une idée saugrenue m'en empêche. Étant donné que je me consacrais pas mal à Virtua Chess (référence de l'époque), je me décidai à inviter un autre joueur à se lancer à corps perdu dans une partie d'échecs, mais en lui dissimulant le fait qu'il allait en réalité jouer contre le jeu de Titus et non mon esprit. Doigts de pieds en éventail, une part de pizza à la main, je jouais ses coups dans mon jeu et les reproduisais sur notre partie. Évidemment, j'ai gagné à plate couture mais je m'en suis voulu longtemps et plus jamais je n'ai berné quelqu'un de la sorte. Peut-être mon adversaire se souvient-il encore de cette défaite, peut-être lira-t-il ces quelques lignes et apprendra alors que le joueur l'ayant humilié ce jour-là n'était rien d'autre qu'un infâme tricheur masqué par un pseudo et bien à l'abri derrière un écran. Mes excuses Monsieur et bienvenue dans le monde de la triche online.

L'ENFER PLAY

L'exemple de la partie d'échecs pourrait sembler anodin s'il ne révélait une bien triste réalité : il est excessivement difficile de différencier un tricheur malicieux d'un joueur honnête. Il ne faut pas non plus espérer un remède miracle qui permettrait de jouer sans souci, le cheat est un fléau, un vrai, une plaie ouverte qui pisse le sang et dont il est bien difficile de stopper l'hémorragie. Mais il s'agit d'un fléau qui ne s'attaque pas de la même manière à tous les jeux, ainsi ce sont bien évidemment les jeux les plus



À LA POUBELLE, GOOGLE !

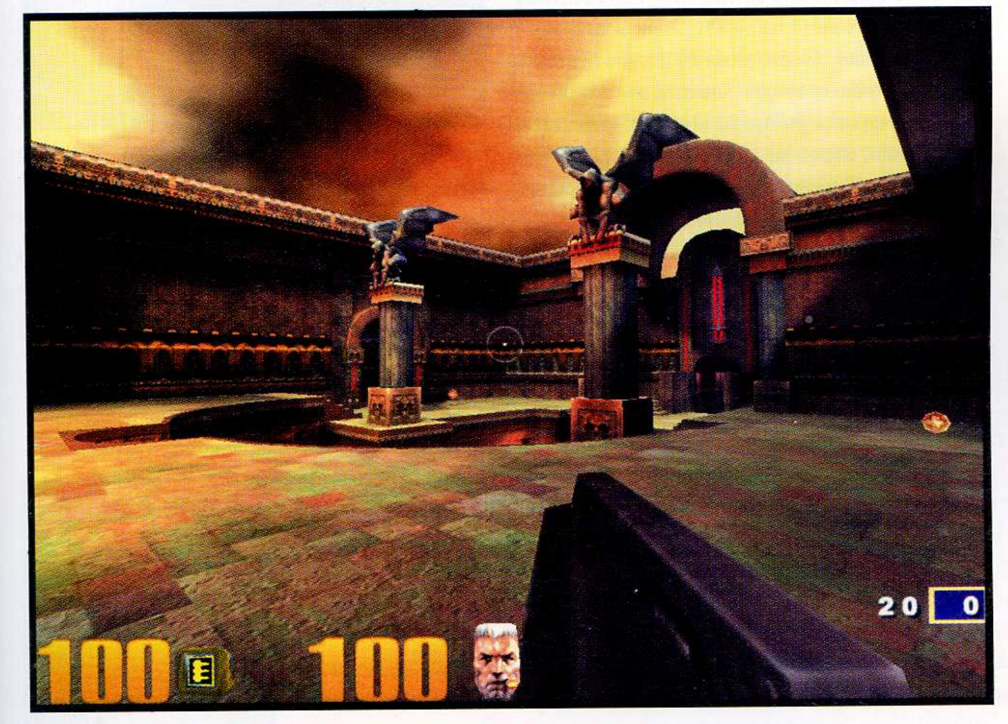
Si vous voulez devenir grand, beau, costaud et intelligent (disons au moins costaud), oubliez votre ami Google et préférez-lui Cheatoogle dont l'interface vous semblera sans doute familière et qui brassera pour vous une masse impressionnante de sites d'astuces et soluces. Et de cheats, hein, à vous de faire ensuite la part entre le legit (légal) et les cheats qui vous mèneront directement au ban...
http://www.cheatoogle.com/

Dans le domaine des jeux online, le risque zéro n'existe.

Alors lui, il est mûr, si j'ose dire.

L

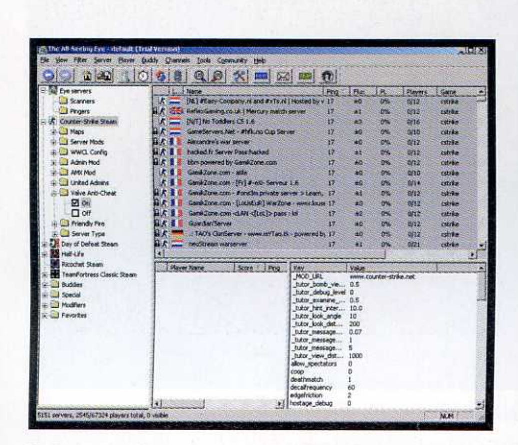
populaires qui se retrouvent en première ligne. Les FPS représentant une part énorme des jeux en ligne, ils sont particulièrement vulnérables, comme en témoigne leur leader absolu sur le Net : Counter-Strike. On peut voir des dizaines de jeux pour lesquels la triche restera bien marginale compte tenu des communautés restreintes s'y adonnant. Mais quand on est trop populaire, que se passe-t-il ? C'est simple, de nombreux développeurs amateurs se régalent en codant des cheats, exploitant des failles au sein des jeux ou plus simplement des astuces logicielles permettant, et c'est là un exemple bien connu, de voir les adversaires à travers les murs (le wallhack). Frustrant lorsqu'on se mange une bastos en pleine tête au détour d'un couloir en pensant simplement que l'ennemi se trouvait là au bon moment et ne faisait qu'utiliser ses réflexes afin de nous foutre au tapis. On trouve également des programmes de visée automatique (autoaim) ou capables de tirer à notre place dès l'apparition d'un adversaire (autoshoot) et ce ne sont là que quelques exemples ! Il en existe bien d'autres. De quoi nous pourrir royalement la vie. Bien heureusement, s'il existe de nombreux programmes favorisant la triche, il en existe également tout un tas qui permettent de l'éviter. Le plus célèbre d'entre eux est certainement PunkBuster. Jusqu'en 2001, il fut l'anti-cheat le plus efficace pour Counter-Strike ; des dissensions entre les développeurs et Valve ont finalement mis un terme à leur collaboration. Depuis, le petit PunkBuster est devenu grand et il assure la sécurité officielle de jeux aussi prestigieux que Quake 3, America's Army, Splinter Cell : Pandora Tomorrow ou Far Cry. Encore faut-il savoir qu'on peut en profiter et, pour cela, rien de mieux que l'utilisation d'un logiciel tel que The All Seeing Eye (voir encadré « Des logiciels ? »), la fonction première de ce Game browser étant de localiser des serveurs pour un régiment de jeux. Là où ça devient intéressant c'est lorsqu'on examine la panoplie de filtres disponibles au sein d'un tel produit : sur Counter-Strike on peut ainsi sélectionner un serveur disposant de tous les derniers anti-cheats activés. Le logiciel se contentera alors d'afficher les serveurs correspondant à nos besoins en ignorant les autres. C'est également valable sous Quake 3 et d'autres titres, puisqu'on peut alors voir les serveurs tournant sous PunkBuster. Pourtant, même avec de tels outils, on ne sera jamais à l'abri, tout simplement parce que dans le domaine des jeux online, le risque zéro n'existe pas.



Moins atomisé par la triche que CS, Quake 3 n'en reste pas moins vulnérable.



En voilà un qui a su s'imposer.



Totalement vital à tout bon joueur, The All Seeing Eye assure le filtrage des serveurs.



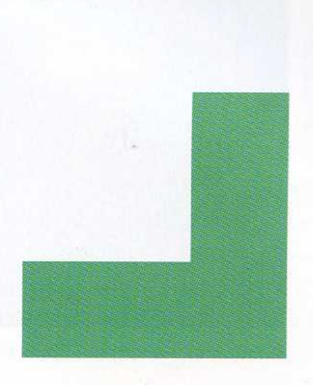
Battlenet, un espace de jeu relativement serein.

DES LOGICIELS ?

Lorsqu'on veut localiser des serveurs, il existe deux logiciels plutôt surpuissants, Gamespy Arcade qui couvre des centaines de jeux mais dont les fonctions sont limitées et The All Seeing Eye, un programme dans le même genre mais en bien plus puissant avec des filtres de sélection qui favorisent le tri sélectif parmi les serveurs. The All Seeing Eye présente l'avantage d'être nanti d'un système de filtrage tout simplement incontournable. Une nécessité pour la recherche de parties sereines. Mais attention, malgré une version complète d'évaluation pour The All Seeing Eye et une version sponsorisée par la pub pour Gamespy Arcade, dans leur version intégrale, ces deux logiciels sont payants !

http://www.gamespyarcade.com

http://www.theallseeingeye.com



LA COMMUNAUTÉ MAIS SANS L'ANNEAU

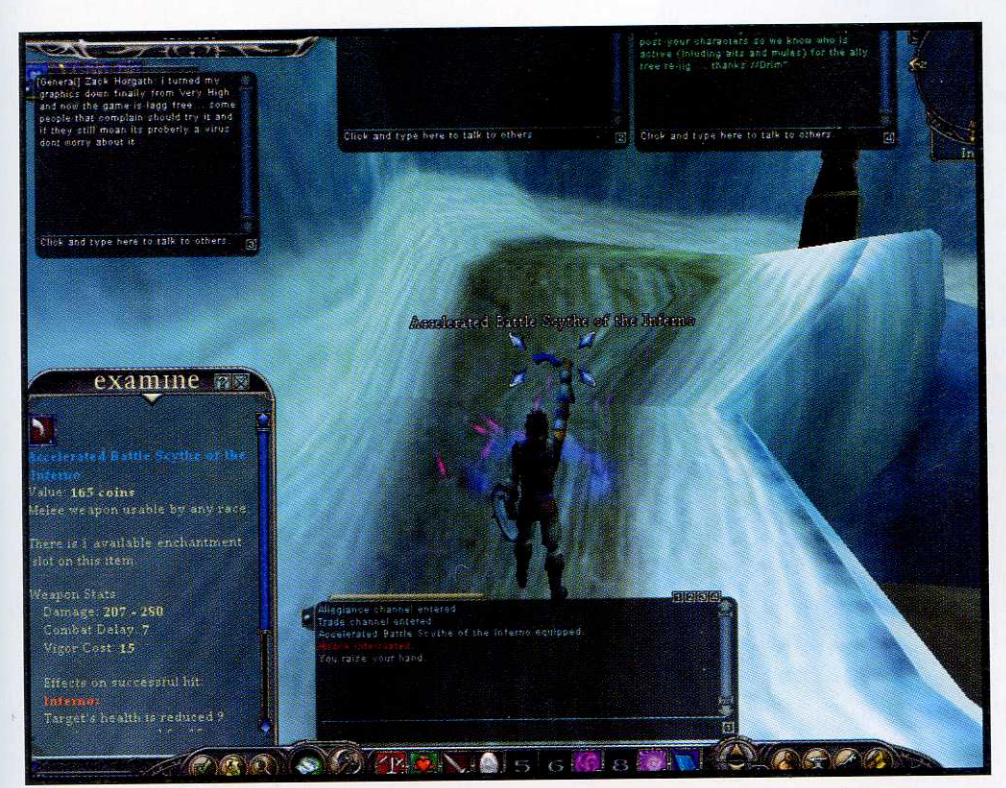
En complément de cela et si l'on veut être sûr de l'honnêteté absolue de ses adversaires (ou partenaires !) on évitera de jouer avec de sombres inconnus. Les gens de notre entourage, direct ou indirect, présentent un avantage certain : lorsqu'on risque de se manger un pain « pour de vrai » on est un peu moins téméraire. Pas de quoi devenir parano pour autant ! Inutile de rejeter avec conviction l'idée même de jouer contre de nouvelles têtes, les sites dédiés à des jeux spécifiques et développés par des fans hébergent souvent des canaux irc et autres forums au sein desquels on peut trouver un tas de joueurs fair play. C'est également le cas sur les sites officiels qui s'axent de plus en plus autour de cet aspect communautaire afin de rameuter la populace. D'ailleurs, pour les jeux qui l'autorisent, on pourra sans trop de risque aller pratiquer sa passion sous l'égide de serveurs officiels souvent bien sécurisés et permettant de jouer sans se prendre la tête. Il suffit de regarder du côté des serveurs Battlenet de Blizzard pour s'en convaincre. Le travail effectué est un bon exemple que tout développeur ou éditeur se doit de suivre. En créant une communauté spécifique sur base de serveurs officiels, les chtits gars auteurs de Diablo et Warcraft se payent le luxe de posséder une zone de jeu franchement bien sécurisée. Ça n'a pourtant pas toujours été le cas et les débuts furent assez douloureux mais une attitude impitoyable face au cheat a permis d'assainir les serveurs au fil des années. Désormais, un tricheur détecté n'aura plus que ses yeux pour pleurer lorsqu'il verra fondre son compte Battlenet comme neige au soleil. Jouissif. Évidemment, ces conseils ne permettront que de s'assurer une sérénité toute relative, il est pour l'instant impossible de se prémunir totalement contre ce fléau qu'est la triche et les nombreux parasites qui hantent les serveurs continueront de sévir pour encore de longs moments. Pourtant, petit à petit, le cheater lambda commence à avoir bien du mal à faire son nid et se résigne de plus en plus souvent à jouer dans des conditions normales, les capacités de réponse se faisant de plus en plus sophistiquées. La peur de se retrouver sur une liste noire ayant pour vocation d'empêcher le tricheur de récidiver sur un tas de serveurs participe d'ailleurs activement à cet état de fait. Quant aux autres, les pros du cheat, il sera toujours bien délicat de les stopper, tant ils peuvent être rusés et même parfois doués d'une intelligence hors norme. C'est juste dommage qu'ils ne l'utilisent pas à meilleur escient.



Des milliers de cheaters vous attendent les bras grand ouverts.

LE CAS MMORPG

L'intérêt des MMORPG, outre qu'ils nous permettent de goûter enfin la vie d'un héros nanti sur le chemin duquel



Moi, j'aime bien les patchs craft et les items buggés d'AC2. Allez, je vous laisse, j'ai trente niveaux à prendre en une heure.

des armées de femmes légèrement vêtues tombent en pâmoison, est qu'ils n'autorisent théoriquement aucune «vraie» triche online. Les personnages et l'univers sont sauvegardés sur un serveur distant doté d'un haut niveau de sécurité : impossible donc pour le cheater moyen de tripatouiller les fichiers pour s'octroyer un trésor digne d'un dragon ou de bidouiller ses caractéristiques en sorte de se métamorphoser en dieu vivant. Enfin, impossible... Il arrive régulièrement qu'un piratin doué parvienne, sous l'œil mouillé d'admiration de ses comparses, à hacker l'une des forteresses que sont les serveurs MMORPG, mais c'est rare et ça ne vaut pas le coup de s'étendre trois plombes sur le sujet : la triche commune en MMORPG au quotidien, c'est l'« exploit ». Exploiter, c'est tirer profit d'un bug ou d'une faille dans la programmation : lorsque les développeurs d'AC2 oublient la restriction de niveau sur des armes, autorisant ainsi un personnage débutant à équiper des épées monstrueuses, lorsqu'il suffit de changer de planète pour obtenir une petite remise à neuf de son véhicule sur SWG, lorsque des joueurs de DAOC parviennent à fouler les terres de royaumes ennemis qui leur sont normalement inaccessibles, il s'agit d'exploits. Des bourdes de ce genre-là, tous les MMORPG en connaissent et certains joueurs se spécialisent dans la chasse aux failles. Amoureusement, en testeurs de l'extrême, certains s'essaient à toutes les manipulations : à terme, aucune faiblesse ne leur échappera. Les règlements (les fameux « CoC » ou « Code of Conduct ») spécifiques à chaque MMORPG présentent tous leur petit paragraphe anti-exploit, détaillant la liste des châtiments (du simple avertissement au ban définitif) réservés aux joueurs qui pousseraient le bouchon un peu loin. Soyez prévenus, ils comportent systématiquement une clause « vos gueules, c'est nous le patron » : inutile de venir pleurnicher si vous perdez votre personnage favori après que l'on vous ait pris la main dans le sac. N'oubliez pas non plus que lorsqu'ils



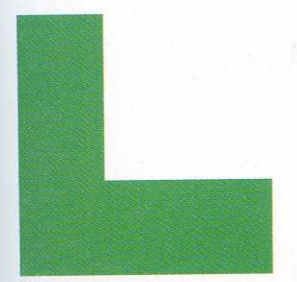
Voici un logiciel qui ajoute un radar à l'interface de DAOC – là, ce n'est même plus de l'exploit, c'est du pur cheat.

mènent l'enquête, les administrateurs ont accès à toutes les données du jeu, y compris les échanges privés, les logs de combat dans le moindre détail, etc. En pratique, certains exploits sont ouvertement tolérés et utilisés parfois par une majorité de joueurs, tandis que d'autres, beaucoup plus secrets, ne se partagent qu'entre initiés et mènent directement au ban pour ceux qui se font choper.

Un grand merci à Jazka et aux Agoriens pour leurs précieuses informations.



Ah, une bidouille très intéressante pour SWG : tadaam, je vous présente le dénudeur !



Extrémistes ?

Récemment on a pu découvrir une annonce un peu farfelue émanant des concepteurs de Punkbuster, le célèbre logiciel anti-triche. L'information annonçait un serrage de vis drastique du logiciel, désormais capable d'identifier un joueur en prélevant tout un tas d'informations relatives à sa configuration matérielle. La nouvelle n'a pas manqué de faire le tour de la Terre à la vitesse d'une fusée tant cette décision pourrait poser d'énormes problèmes aux joueurs qui, dans un futur proche, pourraient en venir à disposer de bécanes d'occasion déjà bannies par Punkbuster. À l'heure où ces lignes sont écrites, on ne sait toujours pas ce qu'il adviendra de cette idée un peu saugrenue mais il y a, bien heureusement, de fortes chances pour qu'elle ne voie jamais le jour.

autoaim : programme permettant de viser automatiquement. Le débi... joueur n'a rien à faire, l'autoaim s'occupe d'aligner son adversaire à sa place.

autoshoot : programme capable de tirer à la place du joueur lorsqu'un adversaire passe dans le réticule de visée. Super pratique pour jouer en lisant un bouquin.

Battlenet : les serveurs de jeu officiels de Blizzard. Lancés en 1997, ils représentent désormais une énorme communauté de joueurs et sont garants de sécurité au niveau de la triche. Un endroit où il fait bon s'adonner à sa passion sans avoir à trop se soucier des parasites.

cheat-code : les cheat-codes sont des astuces prévues par les développeurs et qui permettent, généralement en tapant un code pendant le jeu, d'obtenir un peu tout ce que l'on veut, mode indestructible, énergie infinie, munitions par milliers, etc. Fréquemment, on trouve des cheats loufoques, gages de l'esprit parfois bien dérangé des développeurs : têtes énormes sur les personnages, piste d'un circuit transformée en moquette, les délires sont fréquents.

ETAJV : encyclopédie des trucs et astuces de jeux vidéo, propriété du site jeuxvideo.com, un incontournable en ce qui concerne les guides en français.

faq : en anglais « frequently asked questions » ou questions fréquemment posées. En français on traduit habilement le même sigle par « foire aux questions «. Il s'agit d'un formulaire affichant les questions les plus courantes posées par des internautes ainsi que leurs réponses.

FPS : first person shooter ou jeu de tir en vue subjective, communément nommée vue à la première personne. Les FPS sont les jeux tels que Quake 3, Far Cry et consorts. Attention, le sigle peut aussi signifier « frames per second » ou images par seconde.

freeware : logiciel libre de droits. En pratique ce sont des logiciels développés sans but lucratif et a fortiori gratuits. À différencier des logiciels open source qui peuvent s'avérer tout ce qu'il y a de payant.

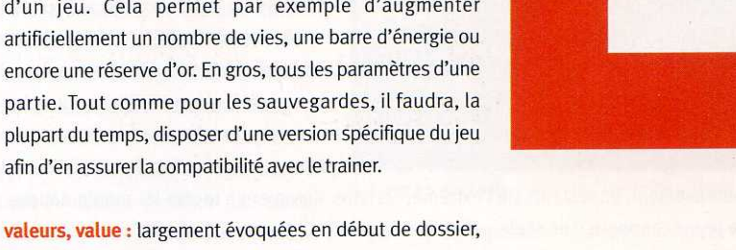
game browser : un programme permettant de trouver des serveurs de jeux. Les plus connus sont The All Seeing Eye et Gamespy Arcade. Ce sont des solutions presque vitales si l'on cherche des serveurs de jeu valables.

hints : c'est le « tips »français soit des conseils de jeu. « Arrête tes conneries avec ton wallhack ou je t'explose la tête à coups de parpaing », c'est un hint.

RTS : real time strategy soit jeu de stratégie en temps réel, tel que Warcraft III, Command & Conquer... En français on est malin alors on dit STR pour stratégie temps réel.

save, savegame : des sauvegardes pré-réalisées par d'autres joueurs et avec lesquelles on peut entamer une partie à un stade plus avancé. Seul bémol : il est souvent requis de disposer d'une version identique à celle utilisée par le joueur ayant réalisé la sauvegarde, dans le cas contraire ça ne fonctionnera tout simplement pas.

trainer : un programme qui tourne en tâche de fond et capable d'aller éditer directement en mémoire les valeurs d'un jeu. Cela permet par exemple d'augmenter artificiellement un nombre de vies, une barre d'énergie ou encore une réserve d'or. En gros, tous les paramètres d'une partie. Tout comme pour les sauvegardes, il faudra, la plupart du temps, disposer d'une version spécifique du jeu afin d'en assurer la compatibilité avec le trainer.

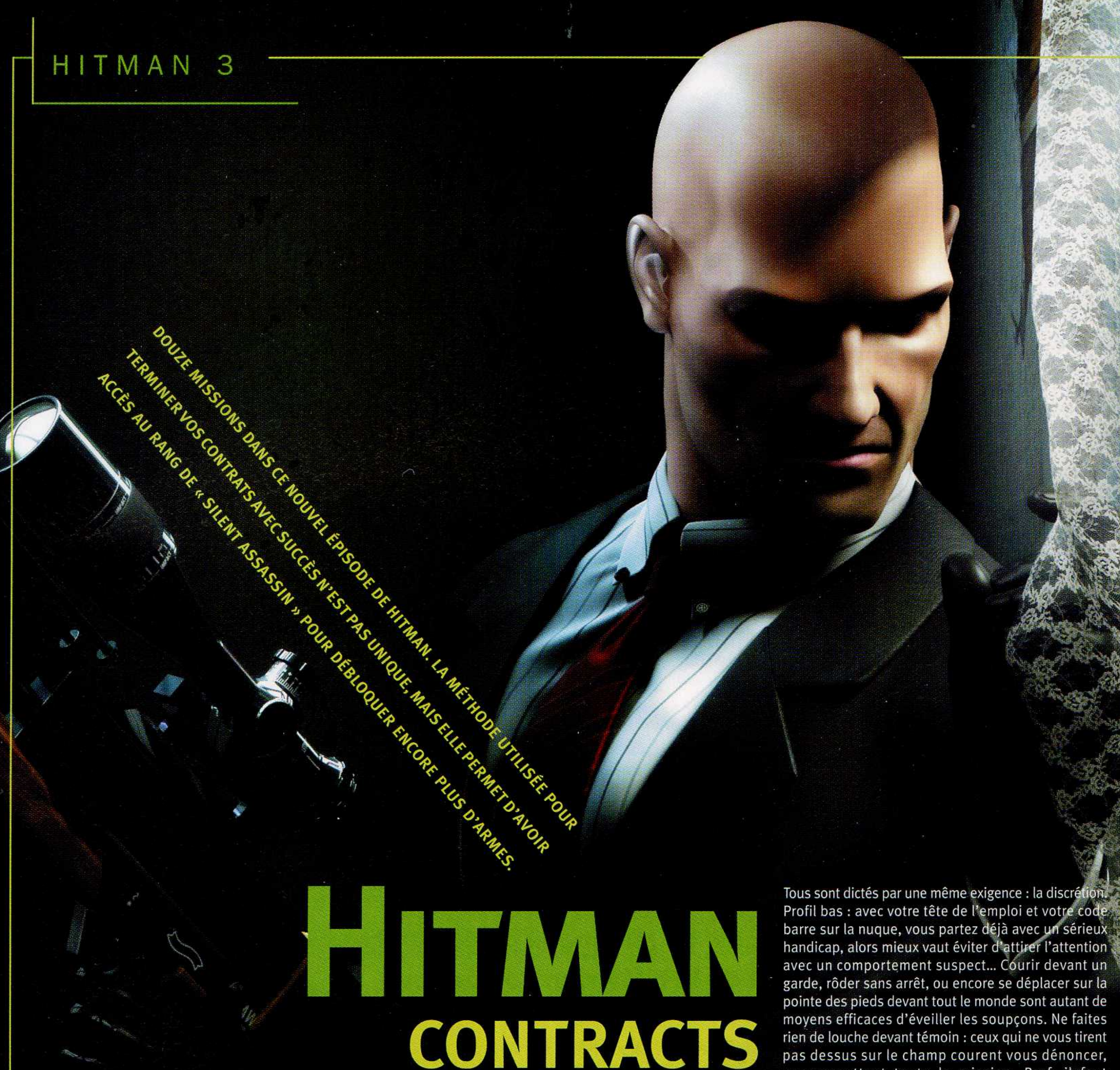


valeurs, value : largement évoquées en début de dossier, les valeurs (value en anglais) sont les informations placées par les jeux en mémoire et sur lesquelles les programmes de cheat ou les trainers peuvent allègrement influer. Une valeur représentant un score peut donc être altérée afin d'augmenter — ou de faire régresser ! — ledit score et il en va de même pour toutes les autres valeurs susceptibles d'intéresser le joueur.

walkthrough : une solution complète rédigée dans la langue de Shakespeare. Oui, ça doit faire mal. Ça va, William ?

wallhack : astuce logicielle donnant au joueur la possibilité de voir à travers les murs et d'ainsi repérer ses ennemis avant de les exploser sans le moindre mérite. Le parfait cheat de loser.

Lexique



DOUZE MISSIONS DANS CE NOUVEL ÉPISODE DE HITMAN. LA MÉTHODE UTILISÉE POUR TERMINER VOS CONTRATS AVEC SUCCÈS N'EST PAS UNIQUE, MAIS ELLE PERMET D'AVOIR ACCÈS AU RANG DE « SILENT ASSASSIN » POUR DÉBLOQUER ENCORE PLUS D'ARMES.

HITMAN CONTRACTS

CONSEILS GÉNÉRAUX

• Seringue, corde à piano, jumelles et lunettes de vision infrarouge sont indétectables, que vous passiez par une fouille au corps « à l'ancienne » ou sous un portique de sécurité.

• Certains personnages sont plus soupçonneux que d'autres et d'une manière générale, vous serez systématiquement dévisagé(e) par vos « pairs » lorsque vous passerez à côté d'eux dans le même uniforme.

• Mieux vaut donc étudier leur trajectoire, afin d'éviter de croiser leur regard de trop près.

• La tenue de civil est sans doute la plus neutre de toutes, permettant de croiser un garde sans éveiller le moindre soupçon, pour peu que l'on reste dans une zone autorisée au public.

• Certains déguisements ne font pas illusion auprès de tout le monde : les combinaisons des SWAT sont par exemple équipées de traceurs, et vos « collègues » ne mettront pas longtemps pour vous griller (le mode Normal est toutefois plus indulgent).

• Si vous immobilisez un ennemi d'un coup de seringue sans voler ses vêtements, il ne sonnera pas l'alerte à son réveil, ne réalisant sans doute pas ce qui lui est arrivé. Le temps continue de s'écouler pendant les cinématiques : à vous de les zapper ou de les laisser selon votre convenance, en fonction de vos calculs de timing.

MANUEL DE L'ASSASSIN

« Quand on tue pour l'argent, il n'y a pas de règles » : la devise de Hitman Contracts annonce la couleur et le jeu laisse en effet le libre-arbitre sur la façon d'« exécuter » ses missions. Néanmoins, à défaut de règles, il y a tout de même quelques principes de base à respecter si vous souhaitez remplir votre contrat de façon rapide et sans douleur (du moins en ce qui vous concerne)... Tous sont dictés par une même exigence : la discrétion. Profil bas : avec votre tête de l'emploi et votre code barre sur la nuque, vous partez déjà avec un sérieux handicap, alors mieux vaut éviter d'attirer l'attention avec un comportement suspect... Courir devant un garde, rôder sans arrêt, ou encore se déplacer sur la pointe des pieds devant tout le monde sont autant de moyens efficaces d'éveiller les soupçons. Ne faites rien de louche devant témoin : ceux qui ne vous tirent pas dessus sur le champ courent vous dénoncer, compromettant toute la mission. Bref, il faut s'efforcer d'avoir l'air naturel quoi qu'il arrive, y compris (voire surtout) lorsque la jauge d'alerte vire au rouge : en cédant à la panique, vous ne faites que confirmer les doutes et vous grillez irrémédiablement votre couverture. Si dans certains cas le contexte et/ou votre déguisement vous autorisent à presser le pas (dans le dernier niveau, par exemple), il faut savoir que les regards, même innocents, restent alors bien souvent braqués sur vous, ce qui peut vous gêner pour la suite des opérations. Pour les mêmes raisons, bien que certains gardes arborent fièrement leur arme, il vous est déconseillé d'en faire autant...

LE CHOIX DE L'OUTIL

Bien que le jeu propose un arsenal conséquent, vous avez le plus souvent intérêt à vous limiter à vos armes de prédilection, à savoir la corde à piano et le pistolet à silencieux. La corde est radicale, ne laissant jamais le temps à la victime d'alerter qui que ce soit. Les autres armes de contact (couteaux et autres) ne servent que par

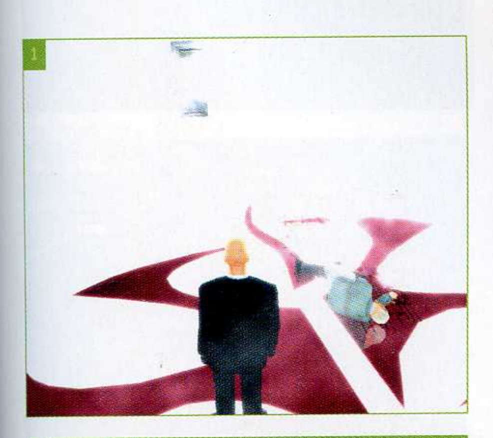
finalement peu d'intérêt, et les fusils s'avèrent le plus souvent à proscrire puisque vous ne pouvez même pas les dissimuler. Certains niveaux offrent en prime
quelques opportunités plus exotiques. La meilleure option demeure alors le poison, grâce à son effet à retardement. Assurez-vous juste de toucher la bonne cible !

GARE AUX EXCÈS DE ZÈLE

Un « bon » assassin se limite aux cibles de son contrat : augmenter le compteur aura pour effet de réduire votre score, et pourra même finir par vous jouer des tours au moment de cacher les cadavres. Si vous aspirez à la distinction d'« assassin silencieux », vous pouvez à la limite vous accorder une victime supplémentaire, pour peu qu'il ne s'agisse pas d'un civil, et que vous y mettiez les formes : tir de précision et strangulation dans les règles de l'art sont de rigueur. La seringue est un bon compromis, permettant de neutraliser un individu sans pénaliser le score, mais choisissez bien : vous n'en avez généralement qu'une par niveau, et ne disposez que d'un laps de temps réduit avant que la victime ne se réveille et ne coure alerter la garde.

CARTE MAGIQUE

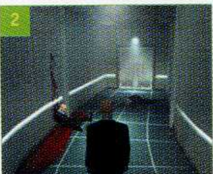
En mode Normal ou Expert, votre carte indique non seulement la position des objets intéressants, mais aussi celle de tous les occupants des lieux : une aide très précieuse pour se tenir à l'écart des rencontres malheureuses, puisqu'il suffit de regarder la carte pour vérifier que la voie est libre avant d'entrer dans une pièce. Les choses se corsent en mode Professionnel, où vous devrez vous contenter du trou de la serrure pour avoir un aperçu réaliste, et donc très réduit, de ce qui vous attend de l'autre côté d'une porte !


1

NIVEAU 1 : UNE HISTOIRE DE DINGUES

Un réveil difficile, mais une entrée en matière efficace, avec ce niveau qui sert avant tout à vous mettre dans l'ambiance. La première partie ne pose aucun obstacle particulier, se résumant à une visite de votre lieu de naissance, pour le moins inhospitalier. Pensez tout de même à prendre les clefs de voiture sur le cadavre juste devant vos pieds dans la première salle (photo 1), puis avancez, à l'aveugle, jusqu'à repérer la porte vers la pièce suivante. Votre vision est désormais plus confortable, et vous pouvez commencer à arpenter les couloirs en direction de la sortie. Vous pouvez courir sans vous soucier des occupants des lieux : ils ne vous poseront aucun problème. Si vous avez le tempérament collectionneur, vous pouvez ramasser un pistolet CZ2000 sur certains cadavres disposés sur le chemin (photo 2), mais vous ne tirerez pas le moindre coup de feu dans ce niveau. Après avoir traversé la salle des cuves (photo 3), prenez la première porte à gauche pour vous engager dans un nouveau couloir, avec une pièce de chaque côté. Celle de droite propose un spectacle assez intrigant, alors que celle de gauche, signalée par la carte, met à votre disposition un petit stock de seringues (photo 4). Faites une petite piqûre à votre clone : il en a probablement l'habitude, et cela vous permet de prendre ses vêtements. En poursuivant votre route, vous arrivez assez vite devant une porte que vous pouvez crocheter (photo 5). Ne prenez pas cette peine, et empruntez directement le couloir de droite, ce qui déclenche une cinématique. Vous trouvez encore quelques munitions sur le chemin, mais assurez-vous de ne brandir aucune arme au moment de prendre l'ascenseur (photo 6), pour le deuxième étage. La sortie est alors indiquée par les lumières vertes en haut des portes (photo 7). Ignorez la pièce de gauche : les clefs et le fusil de sniper qu'elle contient ne vous seront d'aucune utilité. Empruntez directement la double porte en face de vous pour voir les SWAT tirer à vue sur les « médecins » de l'asile, ce qui fait votre affaire. Lorsque la voie est libre, traversez la pièce et descendez les escaliers (photo 8). Une équipe de SWAT garde la sortie, mais les malades sont autorisés à rejoindre la pièce de gauche (photo 9) : faites donc, mais assurez-vous que la porte soit fermée derrière vous avant d'emprunter l'escalier en colimaçon vers le bureau, à l'étage. Un SWAT y monte la garde, faisant la navette entre les deux pièces : jetez un œil sur la carte pour vérifier sa position et éviter les mauvaises rencontres. Une fois en haut, évitez la porte-fenêtre (à droite) et planquez-vous dans le coin droit de la double porte située sur la gauche. Vous n'avez plus qu'à attendre votre proie, puis vous jeter dessus seringue en main (photo 10) pour piquer son équipement. Vous pouvez alors gagner la salle suivante, emprunter la porte-fenêtre juste en face de vous, et vous apprêter à descendre par l'échelle située sur la droite. Une voiture vous attend juste aux pieds de celle-ci, mais votre déguisement ne fera pas toutefois pas illusion de près : attendez que le SWAT qui monte la garde autour du véhicule soit de l'autre côté pour descendre les derniers barreaux de l'échelle (photo 11), puis filez vers la voiture pour vous enfuir avec !

NOTE : En mode normal, vous pouvez aussi prendre les vêtements sur le cadavre d'un SWAT et sortir tout simplement par la grande porte, à condition de ne pas croiser de trop près les collègues (photo 12).


2

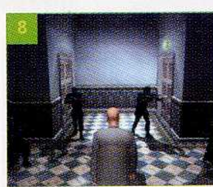

3


4


5


6


7


8


9


10

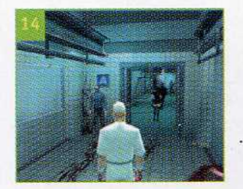

11

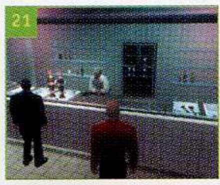

12


13

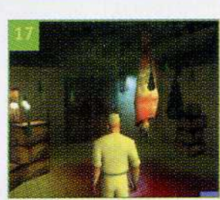
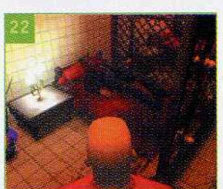
NIVEAU 2 : ABATTOIR NUMÉRO 2

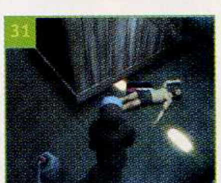
Vous voilà avec un crochet de boucher à la main. Rangez-le et prenez les vêtements de votre victime, puis sortez du camion et fermez la porte à l'aide du bouton situé sur à l'arrière du véhicule (photo 13). Délestez-vous de vos armes à feu, mais gardez votre crochet car il ne dépareille pas votre belle panoplie, puis dirigez-vous vers l'entrée du bâtiment. Après une fouille au corps, vous voilà dans une boucherie. Filez droit devant jusqu'à la première porte (marquée « A »), puis prenez à gauche pour grimper les escaliers (photo 14). Entrez dans la pièce de droite, puis



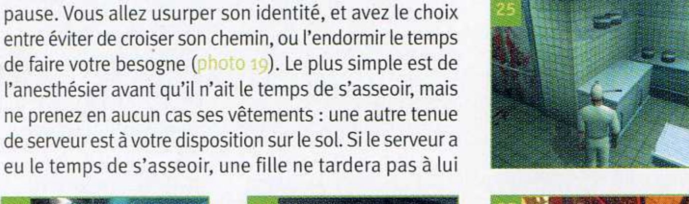





vérifiez, à l'aide de votre carte ou à travers la serrure (photo 15), la position de l'ennemi. Celui-ci fait la navette d'une pièce à l'autre : lorsqu'il pénètre dans l'une d'entre elles, vous n'avez plus qu'à entrer discrètement pour lui régler son compte, à coup de corde à piano ou au crochet, selon votre humeur (photo 16). Vous pouvez aussi décider de l'éviter, dans la mesure où il vous laisse le temps, une fois dans la pièce de gauche, d'atteindre celle du fond à droite pour aller ramasser la « preuve » que vous recherchiez (photo 17). Ensuite, sortez et redescendez par les mêmes escaliers pour reprendre le couloir et emprunter la première porte à droite, juste avant le garde (photo 18). Vous arrivez dans le couloir B : les portes intéressantes sont toutes sur le côté gauche : vestiaires, WC et cuisines. Rendez-vous d'abord aux vestiaires : vous devriez arriver avant le serveur, qui vient prendre sa pause. Vous allez usurper son identité, et avez le choix entre éviter de croiser son chemin, ou l'endormir le temps de faire votre besogne (photo 19). Le plus simple est de l'anesthésier avant qu'il n'ait le temps de s'asseoir, mais ne prenez en aucun cas ses vêtements : une autre tenue de serveur est à votre disposition sur le sol. Si le serveur a eu le temps de s'asseoir, une fille ne tardera pas à lui

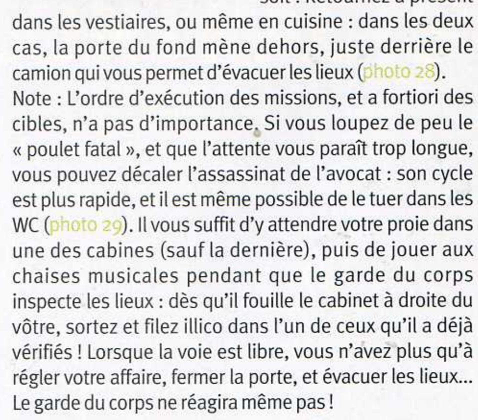
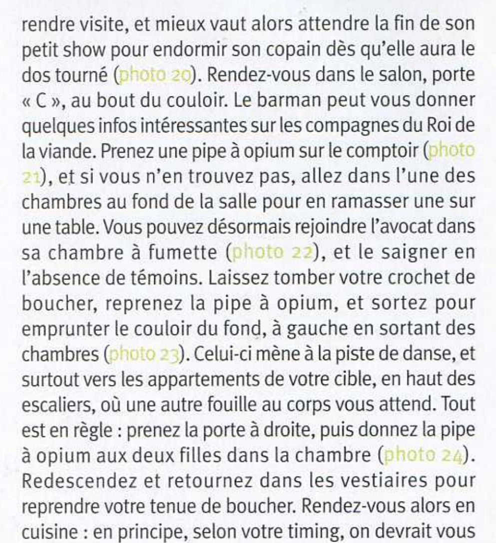
rendre visite, et mieux vaut alors attendre la fin de son petit show pour endormir son copain dès qu'elle aura le dos tourné (photo 20). Rendez-vous dans le salon, porte « C », au bout du couloir. Le barman peut vous donner quelques infos intéressantes sur les compagnes du Roi de la viande. Prenez une pipe à opium sur le comptoir (photo 21), et si vous n'en trouvez pas, allez dans l'une des chambres au fond de la salle pour en ramasser une sur une table. Vous pouvez désormais rejoindre l'avocat dans sa chambre à fumette (photo 22), et le saigner en l'absence de témoins. Laissez tomber votre crochet de boucher, reprenez la pipe à opium, et sortez pour emprunter le couloir du fond, à gauche en sortant des chambres (photo 23). Celui-ci mène à la piste de danse, et surtout vers les appartements de votre cible, en haut des escaliers, où une autre fouille au corps vous attend. Tout est en règle : prenez la porte à droite, puis donnez la pipe à opium aux deux filles dans la chambre (photo 24). Redescendez et retournez dans les vestiaires pour reprendre votre tenue de boucher. Rendez-vous alors en cuisine : en principe, selon votre timing, on devrait vous demander d'apporter un poulet au goinfre du premier étage. Notez que si vous n'apercevez qu'un boucher, c'est que la commande est déjà en train d'être expédiée, auquel cas vous n'aurez qu'à vous occuper de votre autre cible, et prendre le poulet suivant ! Munissez-vous du couteau à volaille (photo 25) juste à côté, et cachez-le dans le poulet au moment de ramasser le plateau (il faut que le couteau soit dans votre main lorsque vous prenez le poulet). Regagnez les quartiers du Roi de la viande. Votre arme passe au travers de la fouille au corps : entrez dans la chambre et allez abaisser les stores à l'aide du bouton sur le mur (photo 26). Attendez que les filles soient sorties, puis sortez votre arme de son « fourreau » : vous n'avez plus qu'à servir son





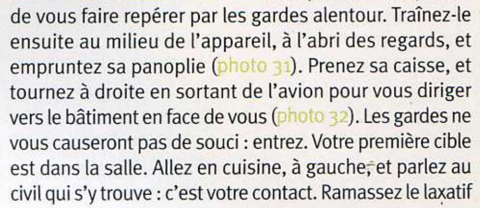
dernier repas à votre cible, l'exécuter, puis reprendre votre plateau avant de repartir tranquillement (photo 27). Ses deux copines victimes seront trop défoncées pour remarquer quoi que ce soit ! Retournez à présent dans les vestiaires, ou même en cuisine : dans les deux cas, la porte du fond mène dehors, juste derrière le camion qui vous permet d'évacuer les lieux (photo 28).

Note : L'ordre d'exécution des missions, et a fortiori des cibles, n'a pas d'importance. Si vous loupez de peu le « poulet fatal », et que l'attente vous paraît trop longue, vous pouvez décaler l'assassinat de l'avocat : son cycle est plus rapide, et il est même possible de le tuer dans les WC (photo 29). Il vous suffit d'y attendre votre proie dans une des cabines (sauf la dernière), puis de jouer aux chaises musicales pendant que le garde du corps inspecte les lieux : dès qu'il fouille le cabinet à droite du vôtre, sortez et filez illico dans l'un de ceux qu'il a déjà vérifiés ! Lorsque la voie est libre, vous n'avez plus qu'à régler votre affaire, fermer la porte, et évacuer les lieux... Le garde du corps ne réagira même pas !

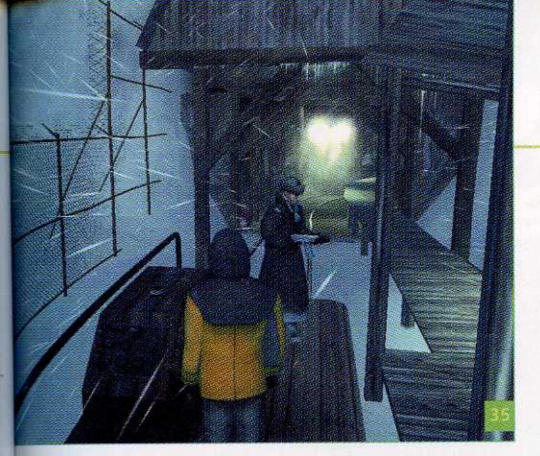
NIVEAU 3 : LA BOMBE DE BJARKHOV

Vous commencez le niveau dans un avion cargo : cachez-vous sans attendre dans le coin droit, et attendez qu'un civil vienne prendre une des caissettes disposées sur le côté (photo 30). Dès qu'il vous tourne le dos, courez vers lui, seringue à la main, pour le stopper avant qu'il n'ait le temps de trop s'avancer hors de l'avion, sans quoi vous risqueriez de vous faire repérer par les gardes alentour. Traînez-le ensuite au milieu de l'appareil, à l'abri des regards, et empruntez sa panoplie (photo 31). Prenez sa caisse, et tournez à droite en sortant de l'avion pour vous diriger vers le bâtiment en face de vous (photo 32). Les gardes ne vous causeront pas de souci : entrez. Votre première cible est dans la salle. Allez en cuisine, à gauche, et parlez au civil qui s'y trouve : c'est votre contact. Ramassez le laxatif





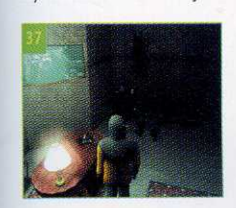
sur la table dans le coin, et après vous être assuré que personne ne vous observait depuis la salle d'à côté, versez le flacon dans la marmite de soupe (photo 33). Vous n'avez plus qu'à attendre votre proie dans les WC, situés en face de la cuisine au fond à gauche de la grande salle (vous pouvez patienter en étudiant la carte). Monsieur Füchs vous rejoint en courant pour emprunter les WC du fond. Attendez que la porte se ferme, puis abattez votre cible sans faire de vagues. Prenez ses vêtements et sortez. Le soldat vous invite à le suivre : faites donc. Gardez vos distances, mais sans trop vous éloigner afin de ne pas l'alarmer (photo 34). Une fois

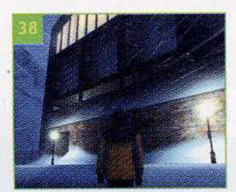


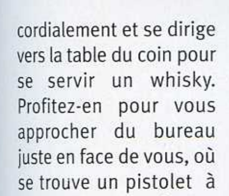


devant le tunnel, évitez le regard de l'autre soldat et grimpez à l'arrière du chariot (photo 35). Attendez que votre escorte vous rejoigne, puis actionnez le levier. Après la balade, descendez et dirigez-vous vers le bateau, à gauche. Les gardes vous invitent à entrer. Vous voilà seul (photo 36) : prenez la seconde porte à droite et montez les escaliers. Séparez-vous de vos armes à feu, et sortez par la porte donnant sur le pont du navire. Après la fouille au corps, prenez la première porte sur votre droite. Le commandant Bjarkhov vous reçoit



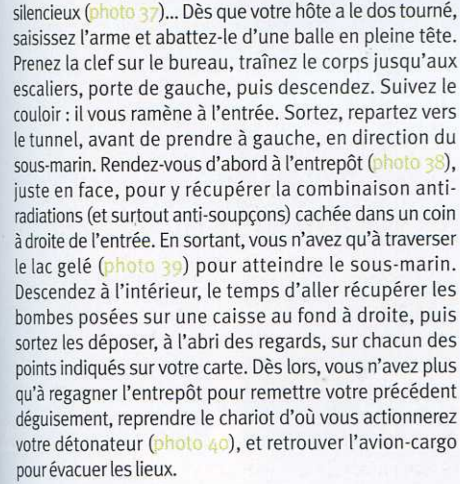






cordialement et se dirige vers la table du coin pour se servir un whisky. Profitez-en pour vous approcher du bureau juste en face de vous, où se trouve un pistolet à silencieux (photo 37)... Dès que votre hôte a le dos tourné, saisissez l'arme et abattez-le d'une balle en pleine tête. Prenez la clef sur le bureau, traînez le corps jusqu'aux escaliers, porte de gauche, puis descendez. Suivez le couloir : il vous ramène à l'entrée. Sortez, repartez vers le tunnel, avant de prendre à gauche, en direction du sous-marin. Rendez-vous d'abord à l'entrepôt (photo 38), juste en face, pour y récupérer la combinaison anti-radiations (et surtout anti-soupçons) cachée dans un coin à droite de l'entrée. En sortant, vous n'avez qu'à traverser le lac gelé (photo 39) pour atteindre le sous-marin. Descendez à l'intérieur, le temps d'aller récupérer les bombes posées sur une caisse au fond à droite, puis sortez les déposer, à l'abri des regards, sur chacun des points indiqués sur votre carte. Dès lors, vous n'avez plus qu'à regagner l'entrepôt pour remettre votre précédent déguisement, reprendre le chariot d'où vous actionnerez votre détonateur (photo 40), et retrouver l'avion-cargo pour évacuer les lieux.

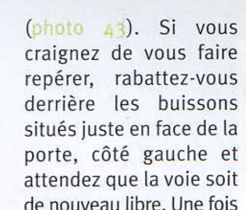




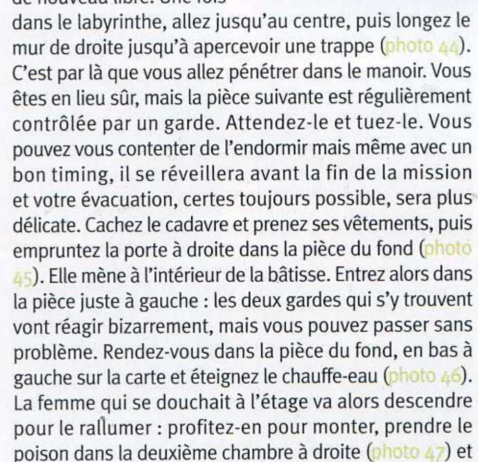


NIVEAU 4 : BELDINGFORD BANORD

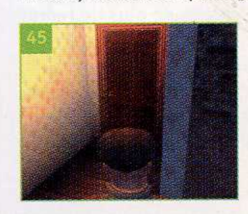
Un niveau plutôt vaste, mais riche en raccourcis. Tout d'abord, contournez les ruines par le côté gauche et restez caché derrière les herbes, les pieds dans l'eau, à une dizaine de mètres des deux gardes (photo 41). Après leur conversation, ils se séparent pour reprendre leur ronde : passez dans leur dos pour atteindre les buissons en face de vous (photo 42). Contournez discrètement les arbustes, puis longez silencieusement le mur vers la gauche pour trouver la porte d'entrée du labyrinthe



(photo 43). Si vous craignez de vous faire repérer, rabattez-vous derrière les buissons situés juste en face de la porte, côté gauche et attendez que la voie soit de nouveau libre. Une fois dans le labyrinthe, allez jusqu'au centre, puis longez le mur de droite jusqu'à apercevoir une trappe (photo 44). C'est par là que vous allez pénétrer dans le manoir. Vous êtes en lieu sûr, mais la pièce suivante est régulièrement contrôlée par un garde. Attendez-le et tuez-le. Vous pouvez vous contenter de l'endormir mais même avec un bon timing, il se réveillera avant la fin de la mission et votre évacuation, certes toujours possible, sera plus délicate. Cachez le cadavre et prenez ses vêtements, puis empruntez la porte à droite dans la pièce du fond (photo 45). Elle mène à l'intérieur de la bâtisse. Entrez alors dans la pièce juste à gauche : les deux gardes qui s'y trouvent vont réagir bizarrement, mais vous pouvez passer sans problème. Rendez-vous dans la pièce du fond, en bas à gauche sur la carte et éteignez le chauffe-eau (photo 46). La femme qui se douchait à l'étage va alors descendre pour le rallumer : profitez-en pour monter, prendre le poison dans la deuxième chambre à droite (photo 47) et



filer dans salle de bain, juste en face. Prenez le passage derrière le miroir, vers la chambre de votre première cible. Restez bien caché (photo 48) jusqu'à ce qu'elle s'endorme ou quitte la chambre, puis dirigez-vous, en silence, de son côté du lit pour empoisonner le verre de lait (photo 49). Il est tentant de l'étouffer avec son oreiller, mais vous risqueriez de réveiller sa compagne... Regagnez vite votre cachette, toujours en silence, et lorsque la voie est libre, passez dans la pièce suivante. Une autre porte cachée, dans la bibliothèque (photo 50), vous mène au grenier. Ignorez la cheminée, et prenez la porte pour atteindre les escaliers : descendez deux étages, sortez et entrez dans la pièce en face de vous pour trouver votre seconde cible (photo 51). Elle n'est pas seule, mais il y a encore un passage dans le mur en face de vous (photo 52) : empruntez-le et descendez les escaliers derrière la porte de gauche. Vous arrivez devant le fût de whisky où le majordome vient régulièrement remplir un verre pour le maître des







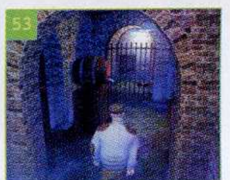








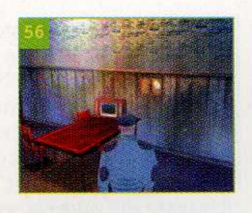






lieux. Si vous le croisez, ce n'est pas un problème, au contraire : cela vous laisse encore plus de temps ! Dès qu'il repart, empoisonnez le whisky restant dans le fût (photo 53). Vous n'avez plus qu'à remonter, puis filer tranquillement vers la sortie, tout droit, puis à gauche. Une fois dehors, empruntez l'allée sur la droite (photo 54) pour vous rendre vers les écuries, tout à l'ouest sur votre carte. Coupez la liaison satellite (photo 55) pour décoller les gardes de leur écran de télé, puis filez à l'intérieur de la grange :




56

vous apercevez le réservoir d'eau pour des chevaux, mais pour l'heure passez la double porte en face de vous pour pénétrer dans la petite pièce sur la gauche. Vous y trouvez du désherbant. Derrière vous, vous devriez voir les gardes dépités quitter leur pièce pour retourner au boulot. Prenez le désherbant et puisque la voie est libre, filez en face pour récupérer les clefs accrochées au mur (photo 56). Retournez au réservoir et à l'abri des regards (surveillez l'étage et la porte derrière vous) empoisonnez l'eau (photo 57). Attendre que le palefrenier ait fini sa tournée auprès des chevaux vous permet de disposer de plus de temps avant la découverte de leurs cadavres, mais c'est finalement sans incidence à ce stade de la mission. Pensez néanmoins à lâcher votre jerricane de poison, et rendez- vous dans les écuries, à droite après les deux pièces que vous venez de visiter. Les chevaux n'alerteront plus personne, et le prisonnier que vous devez libérer vous attend tout au fond (photo 58). Il ne vous reste plus qu'à évacuer les lieux : quittez la pièce, puis la grange en passant par la double porte entr'ouverte sur votre droite. Dirigez-vous alors vers les escaliers situés en face de vous, pour atteindre le terrain de tennis (photo 59). Prenez la petite porte au fond : vous revoilà dans la première cour (photo 60). Si vous avez tué le garde au sous-sol, vous n'aurez même pas besoin de vous cacher. Regagnez tranquillement votre bateau pour achever la mission.

NIVEAU 5 : DU RIFIFI À ROTTERDAM

Voilà un niveau relativement court, mais particulièrement prenant pour qui aime jouer les agents secrets. Commencez par sortir de votre appartement, par l'une ou l'autre des deux portes, puis courez vers la droite jusqu'au bout de la rue (photo 61). Prenez ensuite à gauche, et dépêchez-vous d'intercepter le reporter. Celui-ci comptait se rendre au QG du gang de motards pour une petite transaction, mais vous allez prendre sa place. Anesthésiez-le, cachez-le un minimum et piquez-lui ses vêtements (photo 62). N'oubliez pas non plus de prendre son enveloppe et laissez tomber vos armes à feu. Suivez le trottoir jusqu'à l'entrée du QG (photo 63) : après une fouille au corps infructueuse, le garde vous laisse passer. Vous disposez d'un temps limité avant que le vrai reporter ne se réveille, alors dirigez-vous sans attendre vers le bâtiment situé à gauche après l'entrée (photo 64). Pénétrez à l'intérieur par la porte de droite, puis allez dans la grande pièce devant vous. Prenez alors la seconde porte à droite, puis la première à gauche : vous voilà au bar (photo 65). Parlez au barman : il vous guidera jusqu'à son patron. Vous serez de nouveau fouillé sur le chemin, mais votre corde à piano passe toujours au travers. Une fois seul avec votre cible, vous entamez la conversation et lui


57

58


59


60


61


62


63

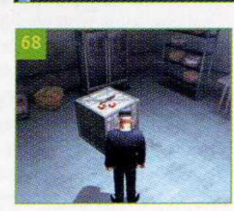

64

donnez l'enveloppe. Suivez alors votre victime jusqu'au coffre pour l'étrangler dès qu'elle aura le dos tourné (photo 66). Prenez ses photos dans le coffre, et tant qu'à faire vous pouvez aussi lui piquer son argent et son beau flingue doré. Ressortez, en évitant la fenêtre, et reprenez les escaliers jusqu'au sous-sol. Les membres du gang se baladent souvent dans le coin, mais à l'aide de votre carte vous pouvez facilement les éviter. Notez que vous n'avez rien à faire ici et qu'ils tireront à vue. Rendez-vous dans la pièce en haut à droite de votre carte : un règlement de comptes a eu lieu ici, et c'est pour vous l'occasion de changer d'uniforme (photo 67). Vous pouvez également ramasser le canon scié sur la caisse dans le coin (photo 68), mais comme d'habitude vous n'en ferez pas usage. Sortez et rendez-vous directement dans la salle d'en face, à l'autre bout du couloir. C'est ici que le gang vient régulièrement rendre visite à votre seconde cible pour la torturer. Vous n'êtes pas là pour la sauver : exécutez-la d'une façon ou d'une autre, puis dirigez-vous vers la sortie, tout au fond du couloir, à droite (photo 69). Une fois dehors,


65


66


67


68


69

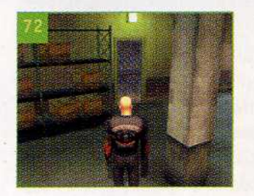

70


71

évitez de croiser de trop près le garde en haut de l'escalier, mais si vous cherchez trop ouvertement à l'esquiver c'est lui qui viendra à votre rencontre ! De même, les deux types de l'entrée vous reconnaîtront malgré votre nouveau déguisement : il vous faut trouver une autre sortie. Faufilez-vous entre les containers (photo 70) et longez la cloison sur la gauche jusqu'à ce que vous trouviez un passage vers le bâtiment voisin. Entrez à l'intérieur par la porte la plus à gauche, juste avant le garde (photo 71). Une fois dans la fabrique, entrez dans la pièce sur la gauche, et traversez-la pour atteindre une dernière porte (photo 72), qui donne dans votre propre rue, juste derrière le camion garé devant votre planque. La sortie du niveau est à deux pas, sur votre droite...

NIVEAU 6 : DÉZINGUEURS EN PAGAILLE

Une seule cible dans ce niveau, mais elle est bien protégée. Faites quelques pas, et allez rôder près de la voiture en face du bar. Son propriétaire vous invite chaleureusement à garder vos distances. Entrez alors dans le bar, faites la causette avec le patron, puis avec les deux ouvriers. Allez ensuite discuter avec la prostituée « en vitrine », derrière la porte tout à gauche après l'entrée. Retournez dehors, et pendant que votre aimable complice distrait le propriétaire de la voiture, approchez-vous de la portière du conducteur pour placer votre mouchard (photo 73). Poursuivez ensuite votre chemin, tout droit, en direction du port. La zone est interdite au

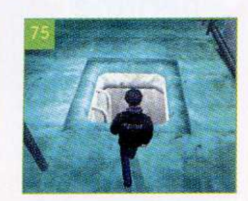

72

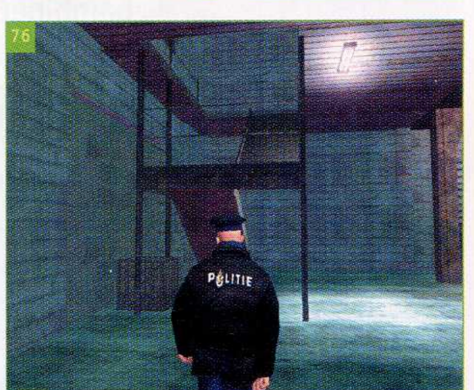

73

public : longez le grand bâtiment sur la gauche jusqu'à ce que vous trouviez un interrupteur derrière un container. Actionnez-le et attendez innocemment que le policier privé de télé vienne rétablir le courant. Neutralisez-le, mais méfiez-vous : il se retournera une dernière fois pour vous surveiller avant de se mettre à l'ouvrage. Prenez ses vêtements : vous pouvez désormais pénétrer dans la zone

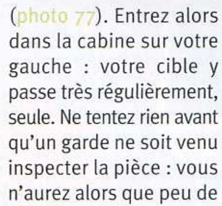
portuaire (photo 74). Entrez dans le second bâtiment sur votre gauche et à l'intérieur cherchez l'entrée des égouts (photo 75). Descendez et faites quelques mètres pour remonter à la première sortie sur la gauche. Vous êtes alors en zone hostile : allez vous planquer dans le coin à côté des escaliers (photo 76) et assurez-vous que la voie est libre avant de monter. Une tenue de terroriste (!) se trouve en haut. Allez discrètement l'enfiler, puis redescendez fièrement et traversez la salle pour pénétrer dans la petite pièce sur la gauche, de préférence lorsqu'elle est vide. Sortez par l'autre porte, et rejoignez le bateau, sur votre droite, sans trop vous attarder devant votre camarade en poste sur le quai. Arrivé sur le pont, dirigez-vous vers la droite et prenez la première porte









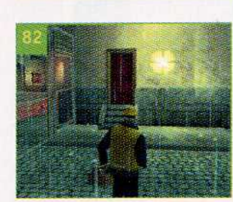


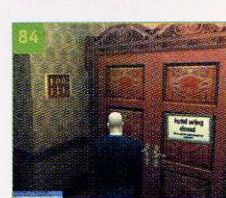
(photo 77). Entrez alors dans la cabine sur votre gauche : votre cible y passe très régulièrement, seule. Ne tentez rien avant qu'un garde ne soit venu inspecter la pièce : vous n'aurez alors que peu de temps pour abattre votre homme, le traîner rapidement derrière le comptoir, et vous planquer en attendant, pas bien longtemps, la prochaine patrouille (photo 78). Votre besogne accomplie, rangez vos armes et quittez le navire, calmement. Quittez la zone par le nord (tout droit en descendant le ponton), passant tranquillement entre les deux gardes (photo 79). Restez ensuite sur la gauche afin d'éviter de vous faire remarquer par la police, et entrez dans la petite cabine tout au bout (photo 80). Prenez-y la tenue d'ouvrier, ainsi que la caisse à outils pour compléter votre panoplie. Habillé de la sorte, vous ne vous ferez pas canarder à vue, mais votre présence demeure suspecte. Sortez de la cabine, et allez vers la droite tout en évitant de vous faire remarquer. Le container peut servir de planque à mi-parcours (photo 81). Filez vers le camion, pour emprunter la porte située juste derrière. Sortez alors par l'autre porte : vous voilà dans la cour du bar. Traversez-la sans crainte, et allez crocheter la petite porte du fond sur le bâtiment de droite (photo 82). Pas vu, pas pris : la porte donne en plein sur le comptoir du barman, mais personne ne vous en tient rigueur. Il ne vous reste plus qu'à sortir du bar, et quitter le secteur par votre lieu d'arrivée.

Niveau 7 : Conférence explosive

Sans aucun doute l'un des niveaux les plus réussis du jeu et une excellente vitrine des différents moyens d'atteindre un même objectif ! Voici donc une méthode parmi d'autres pour s'en tirer avec les honneurs. Ramassez tout d'abord la carte d'identité et les documents à vos pieds (photo 83), puis rendez-vous à l'hôtel. Laissez tomber à mi-chemin vos armes à feu, qui ne passeront pas le portique de sécurité. Une fois à l'intérieur, parlez au réceptionniste pour obtenir votre clef, et paraître plus crédible. Vous avez deux hommes à tuer et une bombe à récupérer, dans l'ordre que vous souhaitez. Commencez donc par vous rendre dans le couloir de droite. Tout au bout se trouve une porte verrouillée (photo 84) : crochetez-la à l'abri des

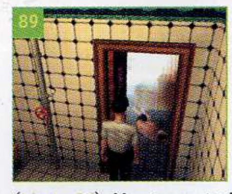




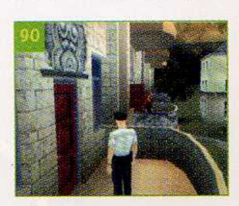








regards (vous pouvez aussi faire un détour en passant par l'étage) et faites-en autant avec la porte de la chambre 108, un peu plus loin. Avant d'entrer, vérifiez que le policier à l'intérieur ne peut pas vous voir, puis allez piquer son uniforme (photo 85). Ressortez sans trop tarder, et retournez vers la réception pour prendre l'ascenseur que vous avez croisé en venant (photo 86). Montez au troisième et en sortant prenez à gauche pour entrer dans la salle de contrôle de la sécurité de l'hôtel. Deux agents sont à l'intérieur, mais vous pouvez désactiver les détecteurs de métaux sans même les alarmer (photo 87). Gardez un œil sur la carte du premier étage : si vous voyez que votre cible arrête de barboter pour aller prendre une douche ou un bain de vapeur, descendez la rejoindre, en empruntant la porte à gauche des escaliers (photo 88), qu'il vous faudra crocheter à l'abri des regards. Tuez-la en silence, récupérez les clefs sur le cadavre (photo 89), puis ressortez calmement. Ne vous énervez pas si votre cible ne veut pas sortir de l'eau : vous aurez d'autres options. Vous pouvez maintenant récupérer vos anciens vêtements, ou vous rendre directement au deuxième étage. La chambre de votre autre cible, la 202, est bien gardée, mais vous y avez accès par l'extérieur :







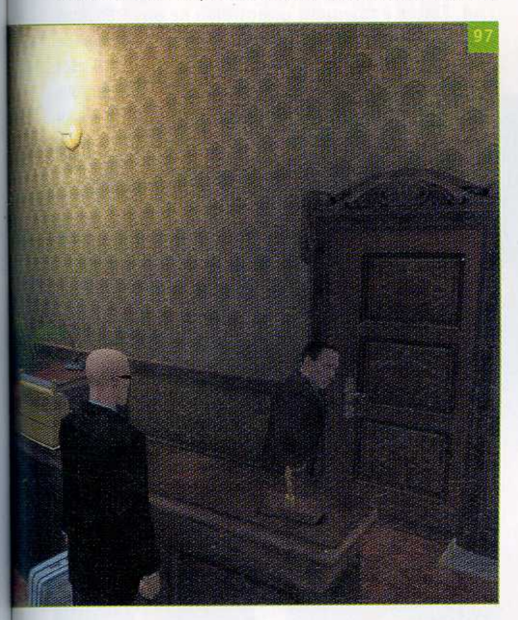




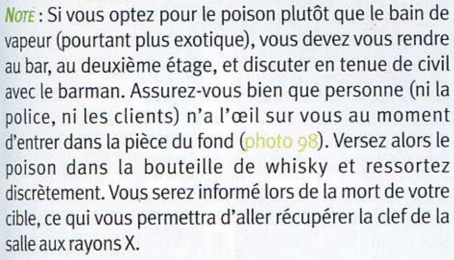


crochetez discrètement la serrure de la chambre 199, puis traversez-la sur la pointe des pieds pour atteindre le balcon (photo 90). Vous pouvez sauter de balcon en balcon jusqu'à la 202, en prenant garde de ne pas croiser la demoiselle d'à côté pendant sa pause clope, ni de vous faire remarquer par le garde du corps de votre proie. Lorsque ce dernier retourne dans la chambre, sautez sur son balcon, puis entrez discrètement (vous pouvez le voir par la fenêtre) pour l'anesthésier ou éventuellement le tuer. Vous pouvez alors piquer ses vêtements (photo 91), ainsi que tout ce qui se trouve sur la table (infos, pistolet, clef). La pancarte « ne pas déranger » ne vous servira pas si vous n'alertez pas le garde à l'entrée. Pénétrez discrètement dans la salle d'eau et éliminez votre cible (photo 92). Prenez la mallette devant l'armoire, puis repartez par le balcon pour emprunter le chemin inverse, en prenant les mêmes précautions (photo 93). Retournez au troisième étage : en sortant de l'ascenseur, prenez la porte à droite et suivez le couloir jusqu'à la petite porte donnant sur l'extérieur, côté gauche après l'escalier (photo 94). Si vous n'avez pas encore tué le type de la piscine, vous pouvez l'abattre d'ici à l'aide de votre fusil de sniper, que vous récupérerez sans peine puisque les portiques sont désactivés (attention : vous ne pouvez porter qu'une mallette à la fois). Sinon, entrez directement dans la pièce par l'une des fenêtres ouvertes : avec votre tenue, vous n'avez même pas besoin de vous cacher (photo 95). Vous trouverez sur le bureau une fiole de poison, qui est encore une autre possibilité pour se débarrasser de votre première cible (voir Note).

Prenez la porte à droite du bureau et traversez la salle suivante (photo 96) pour vous rendre dans la pièce du fond, dont vous avez récupéré la clef. Prenez la bombe, que vous rangerez automatiquement dans votre mallette. Il ne vous reste plus qu'à ressortir tranquillement, retourner à la réception et même vous offrir le luxe de prendre le courrier de votre dernière victime, en montrant la clef de la chambre 202 au réceptionniste (photo 97). Après quoi vous pouvez sortir et rejoindre la voiture qui vous attend à gauche au bout de la rue.



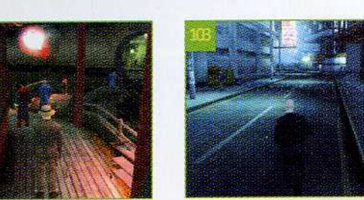




Note : Si vous optez pour le poison plutôt que le bain de vapeur (pourtant plus exotique), vous devez vous rendre au bar, au deuxième étage, et discuter en tenue de civil avec le barman. Assurez-vous bien que personne (ni la police, ni les clients) n'a l'œil sur vous au moment d'entrer dans la pièce du fond (photo 98). Versez alors le poison dans la bouteille de whisky et ressortez discrètement. Vous serez informé lors de la mort de votre cible, ce qui vous permettra d'aller récupérer la clef de la salle aux rayons X.

NIVEAU 8 : LA MORT DU DRAGON

Voilà le niveau le plus court du jeu, pour peu que vous ne tardiez pas en route. Courez donc sans attendre à travers la ruelle devant vous, pour atteindre le trottoir de la grande rue, où vous devez intercepter l'ouvrier entre la bouche d'égout et le croisement (photo 99). À cet endroit précis, aucun groupe de gardes ne vous causera d'ennuis. Le premier, devant le tunnel par lequel vous évacuerez le secteur, est trop loin pour vous remarquer et le second, juste après le carrefour, ne peut pas vous voir à travers le mur du bâtiment... Par contre n'essayez pas de cacher votre victime ! Prenez ses vêtements sur place, et descendez dans les égouts juste derrière vous y ramasser la boîte de mort-aux-rats (photo 100). Laissez vos armes à feu, et rendez-vous au temple : avec votre costume, on vous laissera passer après la fouille d'usage (photo 101). Votre cible est alors à quelques mètres devant vous : approchez-vous de sa théière et attendez que l'autre négociateur vienne lui parler. Dès qu'ils s'éloignent, vérifiez qu'aucun passant ne peut vous apercevoir et versez le poison dans le thé (photo 102)... Le tour est joué ! Sortez par le chemin devant vous, ou par celui juste à votre droite : autant éviter de recroiser les mêmes têtes dans un intervalle de temps aussi court. Retournez alors dans la rue où vous avez laissé votre fournisseur de costume. Vous pouvez reprendre vos vêtements, ou filer directement vers le tunnel. Les gardes n'ont rien à vous reprocher : passez sans inquiétude.







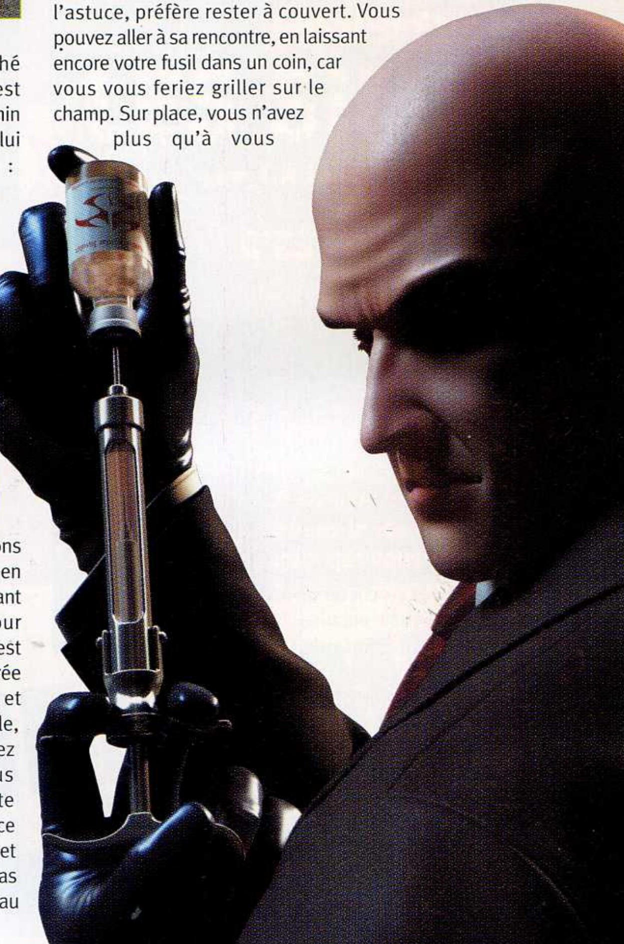


NIVEAU 9 : EMBUSCADE AU WANG FOU

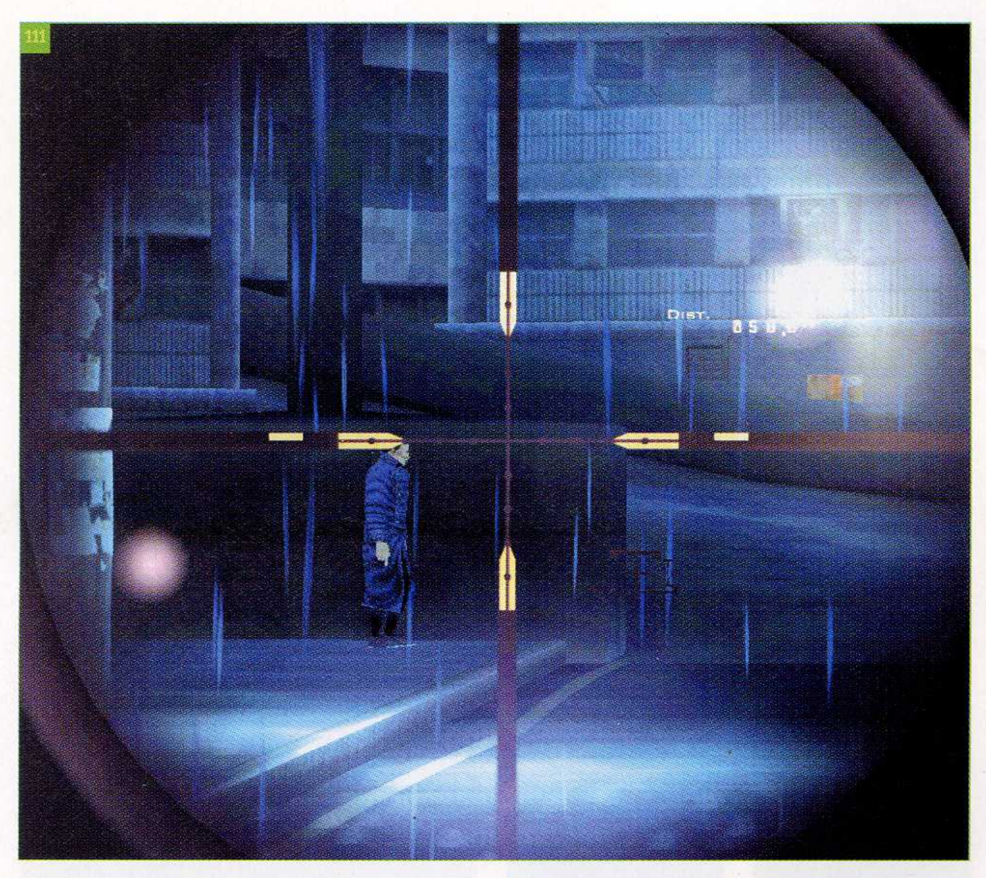
C'est dans ce niveau que vous aurez le plus d'occasions de vous adonner aux joies du tir de précision... Autant en profiter ! Vous démarrez en pleine rue : filez droit devant vous (photo 103) et prenez la seconde à droite pour arriver au pied d'une grande échelle (photo 104). C'est par là que vous allez infiltrer le restaurant, dont l'entrée principale vous est interdite. Montez tout en haut, et approchez-vous discrètement du garde. Endormez-le, mais ne prenez pas ses vêtements. Par contre, restez toujours caché, car d'autres gardes peuvent vous apercevoir d'en bas. Crochetez la serrure de la porte juste derrière vous (photo 105). Vous trouverez tout ce dont vous avez besoin à l'intérieur : prenez la tunique et le fusil de snipe (photo 106). La bombe ne vous sera pas utile. Passez la porte, et dirigez-vous vers l'ascenseur au fond à droite en prenant soin, comme d'habitude, de ne pas croiser de trop près la trajectoire des sentinelles. Descendez au premier. Vous pouvez laisser le fusil dans l'ascenseur pour le moment, car vos deux premières victimes se feront éliminer au contact et votre arme pourrait les effrayer. Votre première cible se trouve dans les WC du bar, sur la partie gauche de votre carte. Sortez de la salle de l'ascenseur, traversez les WC du restaurant et rendez-vous sur place. Sur le chemin, ne brusquez pas les gardes (photo 107), mais ne traînez pas trop devant non plus. Eliminez votre cible en faisant attention à ne pas vous faire voir, car le plafond ne couvre pas toute la pièce, et certains gardes peuvent éventuellement vous remarquer depuis l'étage supérieur. Cachez votre victime avant l'arrivée de votre seconde cible, qui ne devrait plus tarder à se manifester. Il s'agit du VIP qui est arrivé en limousine : attendez-le dans un coin (photo 108) et tuez-le avant de retourner dans l'ascenseur. Récupérez votre fusil, et remontez à l'étage. Prenez la porte à droite en sortant de l'ascenseur : vous voilà dans une grande pièce, avec vue sur la table des VIP, tout au fond en bas, où sont réunies trois de vos cinq cibles restantes. Deux sentinelles circulent sur la même passerelle que vous, mais leur cycle est assez lent pour vous permettre d'éliminer au moins deux des trois cibles (photo 109), la deuxième se montrant une fois que vous avez abattu son compagnon. Le troisième homme, qui a compris l'astuce, préfère rester à couvert. Vous pouvez aller à sa rencontre, en laissant encore votre fusil dans un coin, car vous vous feriez griller sur le champ. Sur place, vous n'avez plus qu'à vous









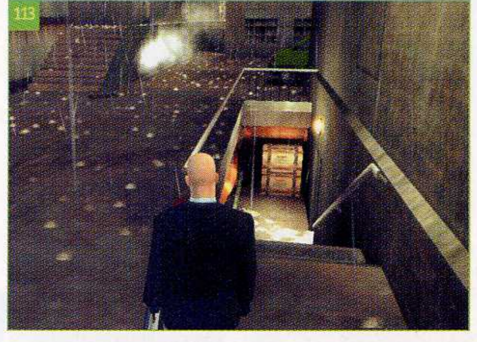


mettre à l'abri des regards : les gardes postés à l'extérieur protègent l'entrée de la pièce, mais ne voient pas vraiment ce qui s'y passe... Exécutez votre contrat en silence (photo 110), puis rangez votre arme et allez récupérer votre fusil. Sortez du bâtiment par les cuisines, situées en face du réfectoire, au fond du couloir. Dehors, suivez la ruelle pour trouver vos deux dernières cibles, sur la gauche au bout de la grande rue. Armez votre fusil et abattez-les l'une après l'autre (photo 111) : là encore, votre deuxième proie viendra bêtement se placer dans votre ligne de mire pour aller voir ce qui est arrivé à la première... Vous pouvez lâcher votre arme, et rejoindre le point de sortie indiqué sur votre carte.

NIVEAU 10 : UN GROS POISSON

Dans cette mission, le timing est plus que jamais de rigueur. Ainsi, dès le départ, courez dans la ruelle à droite et traversez la rue pour arriver derrière le restaurant (photo 112). Descendez à la cave sur la droite (photo 113), dont vous devrez crocheter la serrure. Entrez ensuite dans la petite pièce de droite pour y enfiler le costume de chef cuisinier (photo 114). Vous pouvez abandonner votre mallette ici. Ressortez sans attendre : des policiers auront déjà commencé à sécuriser la zone, mais ils vous prennent pour un cuisinier (photo 115). Suivez le trottoir par lequel vous êtes arrivé en direction du nord, puis traversez l'avenue pour vous diriger vers les égouts de l'autre côté. Votre première cible est sans doute déjà sur place en train de soulager sa vessie. Assurez-vous qu'aucun témoin n'est dans les parages, puis











dépêchez-vous d'assassiner votre cible et de cacher son cadavre. Si vous avez un pistolet à silencieux, profitez-en : sous l'impact la victime tombera directement dans les égouts devant elle, ce qui vous dispense de l'y traîner vous-même (photo 116). Retrouvez-la en bas de l'échelle pour prendre son amulette et remontez pour retourner dans la cave du restaurant. Sabotez-y l'installation de gaz (photo 117). Le vrai cuisinier va alors descendre pour constater les dégâts : attendez-le dans la petite pièce à côté. Il peut être préférable de reprendre votre tenue, car le fait de vous voir porter la sienne lui mettra automatiquement la puce à l'oreille. Le but est de toute façon de ne pas vous faire voir : lorsque le chef a le dos tourné pour de bon, anesthésiez-le avec votre seringue. Ne prenez pas ses vêtements, puisque vous avez déjà ce qu'il faut, mais récupérez ses clefs. Sortez de la cave, en tenue de cuisinier et descendez dans la bouche d'égout située à quelques mètres derrière les poubelles, à droite (photo 118). Ramassez le paquet de mort-aux-rats, puis remontez pour vous rendre en cuisine. La porte, dont vous venez de récupérer la clef, se trouve tout à droite. Attendez que celle-ci se ferme (ou fermez-la vous-même) derrière vous avant d'empoisonner les boissons (photo 119). Faites également attention à ne pas trop vous approcher de la salle, car le serveur ne sera pas dupe de votre déguisement et vous grillera sur le champ. Jetez donc quelques coups d'œil (ou utilisez la carte) pour vous assurer qu'il a le dos tourné et sortez de la cuisine pour monter le plateau à vos deux invités à l'étage (photo 120). Attendez dans le coin qu'ils boivent leur mixture et que le poison fasse effet. Allez ensuite déposer l'amulette sur la













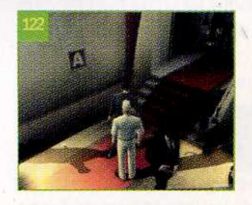




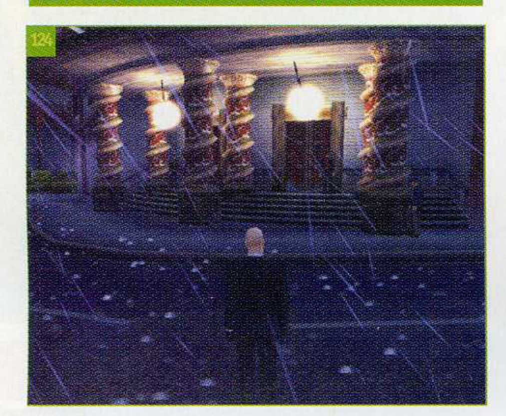
table (photo 121) : vous devez désormais redescendre et atteindre la cuisine sans vous faire voir du serveur. Descendez quelques marches pour l'observer, ou utilisez une nouvelle fois la carte pour savoir à quel moment vous pouvez vous lancer (photo 122). Vous pouvez désormais sortir du bâtiment et tirer votre révérence... Le plus simple est de prendre tout droit en sortant de la cuisine, de passer les deux policiers, puis de filer tout droit vers le sud-est, après la voiture de taxi (photo 123).





TOUTE L'ACTUALITE DES JEUX PC
LES SIMS 2
EN EXCLU
Les grands secrets de ce jeu évènement
2 CD GRATUITS
CD 1 Le jeu complet RALLY TROPHY
CD 2 Les démos jouables : WORLD WAR II ONLINE, LES SIMS 2 – BODYSHOP, KREED, NITRO PLUS la vidéo des SIMS 2
PC JEUX
TOP SECRET SPLINTER CELL 3 Un jeu dangereusement bon !
DOSSIER EXCLUSIF
LES SIMS 2
ON Y A JOUE, ON A CRAQUE... MAINTENANT, C'EST VOTRE TOUR !
EXCLUSIF
KOHAN 2
Le jeu de stratégie à la portée de tous !
LE GUIDE RESEAU
World War II Online, WoW, Dark Age of Camelot, Everquest 2...
Choisissez le jeu massivement multijoueur qui vous ressemble !
future games
2 CD GRATUITS AVEC CE NUMERO
LE MEILLEUR DU JEU PC
WORLD WAR II ONLINE
UN GRAND JEU COMPLET
Rally Trophy
TESTEZ VOS TALENTS DE PILOTE
+ 2 CD GRATUITS !
avec le jeu complet RALLY TROPHY
EN VENTE ACTUELLEMENT

NIVEAU 11 : LA MORT DE LEE HONG



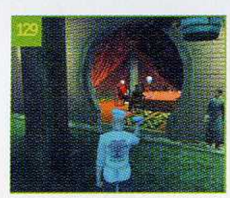




Vous retrouvez le décor du niveau 9, mais cette fois l'endroit n'a rien de désert. Retournez donc au restaurant, mais entrez cette fois par la grande porte (photo 124). Allez directement au bar, première double porte sur votre gauche, et allez parler au barman. Vous pouvez ramasser l'invitation pour le bordel, mais prenez surtout le laxatif derrière le comptoir (photo 125). Ressortez, ignorez le bordel sur votre gauche et traversez la salle pour utiliser l'une des deux portes vers la salle à manger (photo 126). Passez une nouvelle fois par les WC pour vous rendre à l'ascenseur, et descendez au sous-sol. Faites attention où vous allez : les gardes sont partout et vous n'avez rien à faire ici, du moins pas dans cette tenue. Prenez la porte au fond à gauche et entrez dans la pièce suivante pour y trouver une tenue de cuisinier (photo 127). Retournez à l'ascenseur, montez d'un étage et en sortant de la pièce filez sur la gauche en direction des cuisines : entrez par l'une des portes sur la droite au bout du couloir. Votre cible devrait être en train de s'installer à la table des VIP et le chef vous demande alors d'aller lui servir la soupe. Le bol est dans le coin de la table (photo 128) : versez le laxatif sans vous soucier de vos voisins et vous pouvez vous diriger avec votre potage vers le réfectoire, tout droit en sortant de la cuisine 34 (photo 129). Donnez la soupe au garde du corps. L'effet est immédiat : en deux secondes vous voilà seul avec votre cible, qui ne se méfie absolument pas de vous (photo 130). Tuez-la sans faire de bruit, puis récupérez la combinaison du coffre avant de sortir calmement. Quittez le restaurant, toujours par la porte principale et prenez à gauche pour retrouver l'échelle de la dernière fois. Grimpez et crochetez à nouveau la serrure de la porte à l'étage (photo 131). Entrez, mais ne touchez pas au coffre : vous ne savez pas encore s'il s'agit du bon. Ouvrez discrètement la porte vers l'intérieur et neutralisez le garde juste devant vous. Cachez-le dans la petite pièce et prenez ses vêtements (photo 132). Laissez les fusils, et prenez l'ascenseur pour le sous-sol. Suivez le couloir en vous efforçant, comme d'habitude, de ne pas faire de vagues en croisant les nombreux gardes (photo 133). Entrez dans la cellule du type dont le barman a parlé, et interrogez-le pour savoir où est cachée la statuette que vous cherchez. S'il vous parle des quartiers VIP, il vous suffit de retourner au coffre que vous avez déjà croisé, d'y prendre l'objet, puis de redescendre l'échelle pour vous rendre à la sortie la plus proche, au bout de la rue (là où vous aviez abattu les deux hommes la dernière fois). Si la statuette est au bordel, retournez au premier par l'ascenseur, et suivez les portes éclairées d'une lanterne rouge (photo 134). Le coffre est dans une chambre fermée, mais accessible de l'extérieur par les pièces voisines. Vous n'avez alors plus qu'à redescendre et évacuer par les cuisines, suivant le même itinéraire que la dernière fois. Enfin, si la statuette est au manoir, prenez l'autre ascenseur au bout du couloir (photo 135) et vous n'avez alors plus qu'à grimper les escaliers pour vous rendre sur place. Évitez simplement d'ouvrir le coffre devant la sentinelle, puis redescendez et prenez les escaliers de la pièce d'à côté afin de vous rendre au sous-sol du manoir, d'où vous pouvez fuir en bateau.

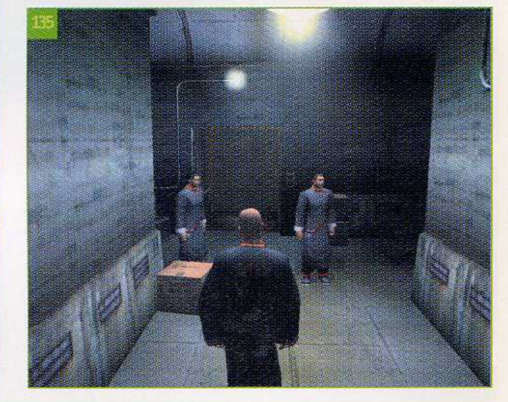












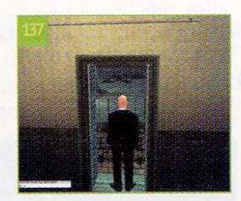


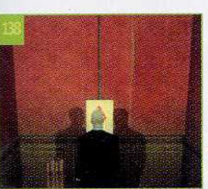


NIVEAU 12 : TRAQUEUR TRAQUÉ

Une dernière mission qui fait plus figure de fin interactive qu'autre chose, mais vous devrez la mériter ! Deux de vos trois cibles sont déjà abattues, mais vous êtes encerclé par les forces d'intervention. Ne perdez pas une seconde et filez dans le couloir par la porte juste à gauche. Faites quelques pas et prenez la première porte à droite (photo 136). La fenêtre est ouverte : sautez sur le toit d'en face. Dirigez-vous ensuite vers la gauche pour longer votre immeuble et y retourner par la chambre voisine (photo 137). Vous pouvez ressortir dans le couloir : vous êtes dans le dos de vos poursuivants ! Allez couper le courant derrière vous (photo 138), puis filez en sens inverse pour descendre les escaliers sur la droite, juste devant les brigades qui ne verront absolument rien. Une fois à l'étage du dessous, suivez le couloir vers la droite, puis avancez discrètement vers le policier en train de frapper à la porte d'un appartement (photo 139). Inutile de le tuer : anesthésiez-le et crochetez la serrure de la pièce en question pour l'y traîner et lui prendre ses vêtements. Un junkie est hors service sur son lit : ramassez sa seringue et son pistolet à silencieux (photo 140), puis reprenez le couloir. Dévalez les escaliers jusqu'en bas et en sortant prenez à droite (photo 141). Vos collègues sont sur les nerfs, et ont vraisemblablement votre signalement : n'attirez pas leur attention en décrivant des trajectoires suspectes, mais évitez plus que jamais le contact. Si vous marchez paisiblement au milieu de la rue, ou sur le trottoir sans trop raser les murs (photo 142), vous devriez vous fondre dans la masse. Rendez-vous deux rues plus loin et tournez à gauche (photo 143) : votre ultime cible est derrière le véhicule. Allez dans la ruelle sur la gauche, éloignez-vous le plus possible pour ne pas entrer dans le champ de vision de vos collègues, puis dégainez votre pistolet à silencieux en visant bien la tête (photo 144). Avant de tirer, établissez votre itinéraire de repli en fonction de la position des agents sur la carte, le mieux étant de suivre la ruelle derrière vous pour atteindre la première rue après l'ambulance. Rangez votre arme après le coup de feu, et ne courez que quelques mètres, le temps de prendre de l'avance sur les policiers qui inspecteront la zone du crime. Laissez-les s'agiter loin de vous : reprenez la grande avenue et tournez cette fois à droite au même carrefour. Passez entre les deux derniers policiers pour vous rendre au bout de la rue, et revenez discrètement dans le dos du pompier (photo 145). Si vous n'avez pas couru, il ne vous surveillera pas. Ne vous souciez pas de la foule derrière vous : elle fait partie du décor ! Endormez le pompier, prenez ses clefs de voiture et son uniforme : vous pouvez désormais vous balader impunément jusqu'à l'ambulance (photo 146) et quitter le secteur avec en prime une petite cinématique. Profitez de la séquence de fin et allez donc essayer l'équipement débloqué à l'entraînement.



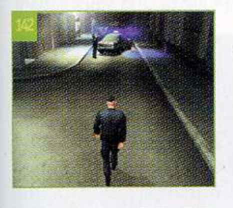








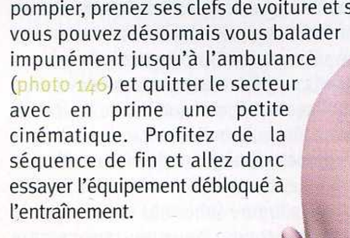












CHEAT MODES

Comme pour les précédents Hitman, ajoutez deux lignes au fichier hitmancontracts.ini pour activer les cheats :

ENABLECONSOLE 1
ENABLECHEATS 1
Lancez ensuite le jeu et faites SHIFT + ESC pour ouvrir un menu spécial. Utilisez les flèches haut et bas pour vous déplacer et les flèches gauche et droite pour activer/désactiver chaque cheat.
GIVE SOME : donne toutes les armes et munitions sauf les armes secrètes
GIVE ALL : donne toutes les armes et munitions y compris celles secrètes
COMPLETE LEVEL : permet de finir le niveau en cours
GOD MODE : permet d'être invulnérable
INFAMMO : pour avoir des munitions infinies
INVISIBLE : pour être invisible aux yeux de l'ennemi
SHOW ENEMY VISION : pour voir la vision des ennemis, à la Commandos
TIME MULTIPLIER : pour accélérer le temps
TELEPORT ou BEAM : pour être téléporté à différents endroits du niveau

ARMES SECRÈTES

Pour obtenir les armes cachées du jeu, vous devez finir chaque niveau avec la barre de furtivité au maximum et le rang de Silent Assassin.
Mission 1 : CZ 2000 Dual Pistols
Mission 2 : Micro Uzi Dual Submachine
Mission 3 : Silverballer Silenced Dual Pistols
Mission 4 : Magnum 500 Dual Pistols
Mission 5 : Sawed-Off Shotgun Dual
Mission 6 : M4 Carbine Silenced Assault
Mission 7 : SG200 .S Dual Pistols
Mission 8 : MP5 Silenced Submachine Gun
Mission 9 : AK 74 Silenced Assault Rifle
Mission 10 : GK 17 Dual Pistol
Mission 11 : Micro Uzi Silenced Dual Submachine Guns
Mission 12 : PGM Silenced Sniper

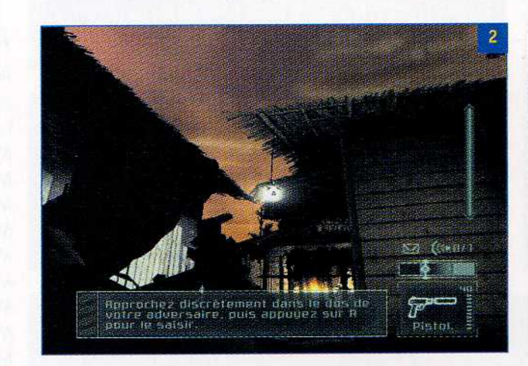
LE MOT DE LA FIN

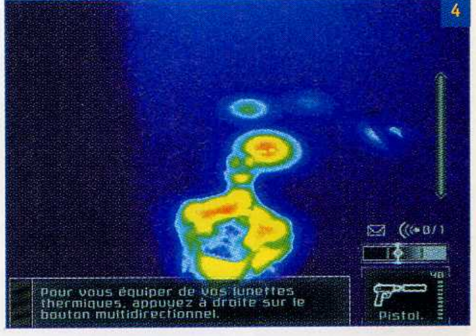
Un quatrième épisode est déjà en route chez IO Interactive. Nous retrouverons donc très bientôt la suite des aventures de Codename 47.



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

AMIS DE L'INFILTRATION, BONJOUR. LES FANS DE SAM FISHER POURRONT VOUS LE CONFIRMER, IL Y A DEUX FAÇONS D'ABORDER L'AVENTURE SPLINTER CELL. L'OPTION « TACTIQUE » : REGARDER AUTOUR DE SOI ET TENTER D'EMPRUNTER LE MEILLEUR CHEMIN POUR NE PAS SE FAIRE REMARQUER JUSQU'À LA FIN DU JEU. L'OPTION « BOURRINE » : UTILISER SON ARME À FEU DÈS QUE LAMBERT, VOTRE CONTACT PRINCIPAL, VOUS Y AUTORISE. CETTE AIDE DE JEU A OPTÉ POUR LA PREMIÈRE SOLUTION. AINSI, QUE VOUS SOYEZ BLOQUÉ OU EN « RADE » DE MUNITION, VOUS TROUVEREZ DANS CES PAGES LE MOYEN DE VENIR À BOUT DE LA MISSION EN COURS. GOOD LUCK !





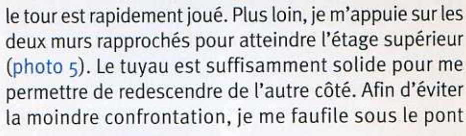
DILI, TIMOR ORIENTAL

OBJECTIFS

- Infiltrez-vous dans l'ambassade
- Trouvez et interrogez Douglas Shetland
- Trouvez Ingrid Karlthson et confiez-lui le message de « Pingouin estropié » pour qu'elle le traduise
- Éteignez les projecteurs du village pour que l'Osprey puisse vous récupérer

INFILTREZ-VOUS DANS L'AMBASSADE

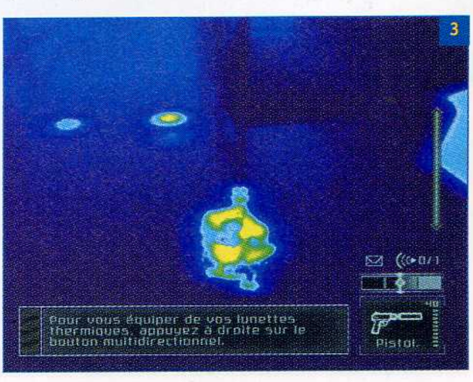
Suhadi Sadono dirige un groupe de guérilleros indonésiens, le Darah Dan Doa. Pour ma première mission, je dois simplement infiltrer l'ambassade américaine et y récupérer les informations confidentielles d'un certain Douglas Shetland. Flash-back... Un bateau me dépose à quelques mètres de là. Je commence par escalader le ponton puis je cours quelques mètres, jusqu'à atteindre une échelle. D'en haut, un premier câble me permet d'atteindre le ponton suivant. Je profite du second câble suspendu au-dessus des marais pour atteindre un vieux cabanon. La route étant assez linéaire, je ne risque pas de me perdre. Au bout de quelques mètres, souviens-toi, tu me présentes à notre consultant, Dermot Brunton. Le pauvre, je l'envoie balader, tes nombreux conseils en début de parcours m'ayant un peu irrité, il faut l'avouer. Je manque même de mettre une balle en pleine tête au terroriste assis non loin de là (photo 1). Je m'approche finalement de lui et, au lieu de l'assommer comme tu me l'as conseillé, je tire simplement dans la lampe (photo 2) et patiente, le temps qu'il fasse sa ronde, pour poursuivre mon chemin. Ma précieuse visée thermique me permet alors d'éviter les mines posées au sol (photo 3) en passant sous la maisonnette. Décidément, les terroristes sont mieux organisés cette année puisque, à quelques mètres de là, ils ont posé une autre série de mines (photo 4) ! Saut sur la caisse, utilisation de la corniche,



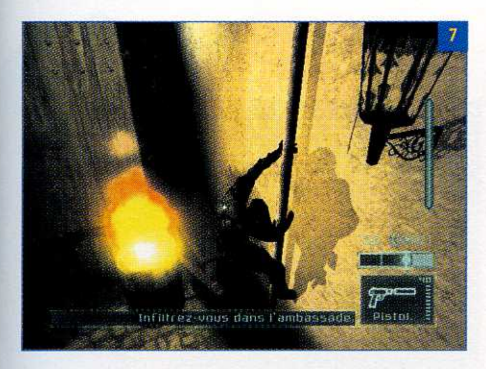
le tour est rapidement joué. Plus loin, je m'appuie sur les deux murs rapprochés pour atteindre l'étage supérieur (photo 5). Le tuyau est suffisamment solide pour me permettre de redescendre de l'autre côté. Afin d'éviter la moindre confrontation, je me faufile sous le pont











(photo 6) pour atteindre, quelques mètres plus loin, le bas de l'ambassade. Un dernier terroriste me barre la route. Tu m'as demandé de l'interroger avant de l'assommer dans la pénombre, ce que je fais. Puis j'évite le second équipier en escaladant rapidement le mur (photo 7).

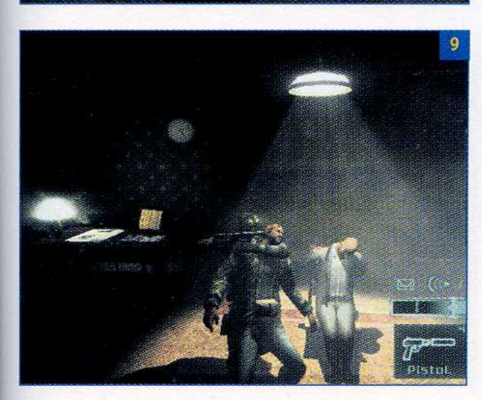
TROUVEZ ET INTERROGEZ DOUGLAS SHETLAND

Face à l'ambassade, un seul chemin est praticable. Alors, après avoir longé le mur pour éviter de me faire repérer par le garde (photo 8) ou par Sadono, je continue mon chemin en saisissant la gouttière. Dans la pièce suivante se trouve mon premier contact, Douglas Shetland. Le pauvre est martyrisé par un terroriste, je suis arrivé à temps (photo 9). Il me remet diverses informations que j'insère rapidement dans ma montre-terminal, avant d'emprunter la porte de droite (photo 10). Tout s'est passé comme prévu.

TROUVEZ INGRID KARLTHSON ET CONFIEZ-LUI LE MESSAGE

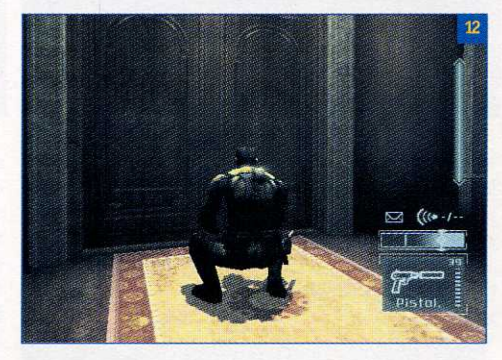
Un garde est sur le balcon, alors j'emprunte le long couloir à son opposé et descends au rez-de-chaussée. Les choses se compliquent. Il y a trois terroristes : un à quelques mètres de moi et deux de l'autre côté de la pièce. Si tu ne m'avais pas retiré mon permis de tuer, ces derniers seraient déjà six pieds sous terre. Finalement, je ramasse la bouteille sur la commode pour la jeter dans le coin droit de la pièce (photo 11) et ainsi attirer les trois gardes dans un coin sombre. Et rapidement, tout en restant dans la pénombre, j'atteins le couloir au fond à gauche et l'accès à la porte principale (photo 12). Tu m'as conseillé de suivre le chemin tracé par la lumière







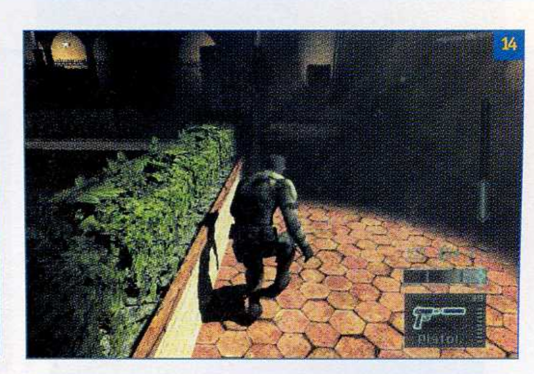




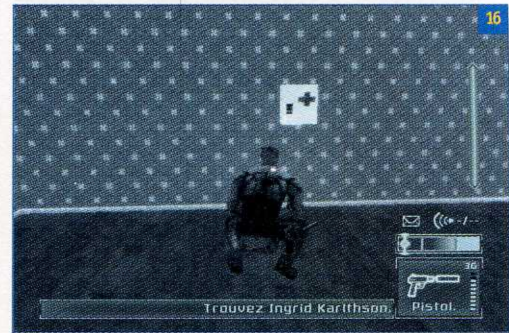
des projecteurs, mais je préfère courir en esquivant les balles de la sulfateuse automatique (photo 13), juste à gauche. J'aime le risque et le bruit des balles, tentant désespérément de m'atteindre... en vain, bien sûr !

• Si je t'avais écouté, je serais resté dans les faisceaux de lumière. Mais je préfère attendre tranquillement que le halo du projecteur gauche se rapproche de l'entrée pour avancer d'un pas. Une fois qu'il est parti par la gauche, je le suis. Ensuite, celui de droite se rapproche et je peux continuer mon chemin. Quelques tours avant qu'il ne se décide à avancer en direction de la grande maison. Le faisceau se colle contre les grilles, et je l'imite (photo 14). Au bout, les deux halos se rejoignent, je saute sur celui du projecteur gauche et cours rapidement en direction de la porte (photo 15). Avec ta technique, en effet, je ne risquais pas de me blesser, mais j'aurais perdu du temps. Bref, je n'ai pas oublié la présence du sniper à l'étage. Alors, je profite de la trousse à pharmacie pour recouvrer un peu de vie (photo 16) et éclate une à une les





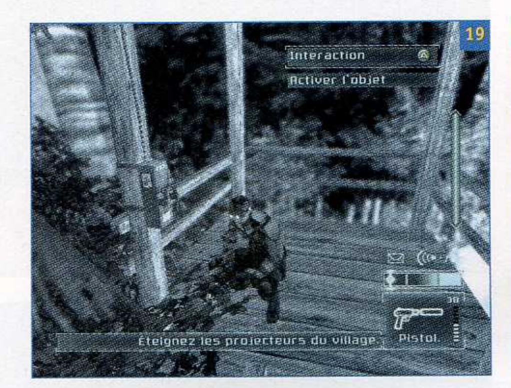




différentes lampes de l'étage (photo 17). Les sifflements ne servent à rien pour attirer le sniper : il est sourd ! J'attends alors qu'il descende à mon niveau, puis, lentement, je grimpe à l'étage pour retrouver notre second contact, Ingrid Karlthson (photo 18). Il me faut







19



20

ensuite éteindre les projecteurs du village pour que l'Osprey puisse venir me récupérer. Après une courte descente en rappel, je patiente quelques secondes, le temps que le garde s'éloigne et que je puisse atteindre le faisceau du premier projecteur (photo 19), que je mets hors service d'une balle. Le trajet de la ronde du garde suivant est ovale. Je le suis, accroupi dans la pénombre et, dès qu'il repart dans l'autre sens, je grimpe rapidement à l'échelle, tire dans la lampe et désactive le second projecteur. Il ne me reste plus qu'à me diriger vers le baraquement de droite (photo 20), puis vers le ponton où un bateau m'attend. La mission est terminée.

PARIS, FRANCE

OBJECTIFS

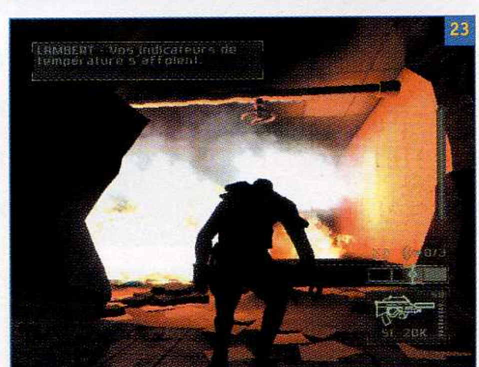
- Infiltrez-vous dans le laboratoire
- Connectez-vous au terminal de sécurité
- Connectez-vous au fichier clients
- Trouvez des cerveaux français
- Rencontrez Francis Coldebœuf

INFILTREZ-VOUS DANS LE LABORATOIRE

Je ne connaissais pas encore la capitale et j'avoue avoir rapidement éprouvé du dégoût pour le métro parisien. Les odeurs nauséabondes, les nombreux journaux jonchant le sol : comme première escale, j'aurais



22



23

24

sûrement préféré visiter la Tour Eiffel. Mais peu importe, tu m'as envoyé là pour retrouver la trace du « Pingouin estropié », et le temps est compté. Une fois enfin récupéré mon petit SC-20K qui a subi de nouvelles modifications, je me glisse rapidement par la bouche d'égout et longe le couloir. Un garde fait sa ronde et j'hésite à utiliser mes balles plastiques, mais il vaut mieux les économiser. Après avoir explosé la lampe face à moi et celle qui éclaire le métro de gauche (photo 21), je ramasse la canette au sol et la balance pour attirer le garde. Passer par la gauche ? Et pourquoi pas chanter la Marseillaise en faisant des claquettes ! Non, le quai est trop éclairé. J'emprunte l'échelle pour accéder au toit et redescends dans le deuxième wagon par l'ouverture (photo 22). Au loin, deux terroristes discutent. Aucun problème, j'avance lentement vers le bout du wagon et me laisse délicatement tomber à l'extérieur sur le sol. Agenouillé, je ne me fais pas remarquer. Quelques secondes passent, mes deux cibles se décident enfin à partir. Je peux escalader le quai et continuer mon chemin. Ouf, j'ai failli finir carbonisé par le feu qui se propage rapidement dans la pièce suivante. Heureusement, ce tuyau était rempli d'eau et un simple tir dans les vannes (photo 23) aura suffi à venir à bout des flammes. Je suis enfin dans le laboratoire.

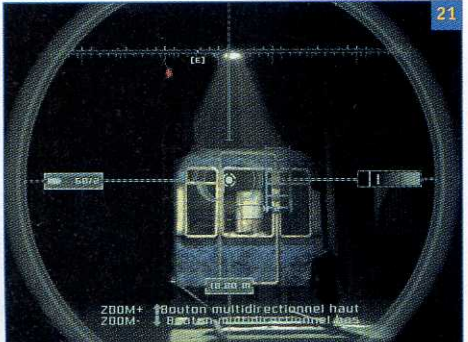


CONNECTEZ-VOUS AU TERMINAL DE SÉCURITÉ

Le câble optique est toujours aussi utile et me permet d'observer le garde avant d'ouvrir bêtement la porte. Quand ce dernier s'est éloigné, je pénètre dans la pièce et escalade l'étagère. Ensuite, je redescends délicatement et passe par l'ouverture de droite (photo 24). Au centre de la troisième étagère, je profite de la place pour me glisser de l'autre côté. Les Français devraient revoir les plans de construction d'un meuble, ces derniers sont mal espacés. Une fois la porte ouverte, j'observe les deux terroristes qui tentent de pirater un ordinateur. Les pauvres... J'utilise l'interrupteur pour éteindre les lumières de la pièce et ainsi, me faufiler jusqu'à la pièce suivante en longeant le mur de gauche. Un petit crochetage, et je débarque dans l'auditorium. Le temps presse, je longe par la gauche et attends que le premier terroriste débarque (photo 25). Ne voyant personne, il demande à ses deux équipiers de le rejoindre. Quand le troisième passe, j'en profite pour gagner la pièce suivante. Il y a là deux terroristes qui tentent de détruire les preuves, et il me faut ces foutus codes d'accès. Cette fois-ci, je n'ai plus le choix. Rapidement, je sors mon arme principale et leur loge deux balles dans le crâne à chacun. Depuis le temps... Sans oublier de cacher les corps entre le bureau et l'imprimante, j'utilise l'ordinateur du fond. Le compte à rebours a commencé et il faut se magner avant que la bombe n'explose. Attention, je reste dans le noir pour éviter de me faire repérer par les deux gardes du fond (photo 26). Le premier s'en va, l'autre fourbe monte la garde quelques secondes. Il serait presque intelligent ! C'est bon, ils ont tous deux quitté les lieux et j'ai le champ libre pour aller désamorcer la bombe, après avoir crocheté la porte du centre. Le tour est joué, il est temps de passer à l'étage supérieur.

CONNECTEZ-VOUS AU FICHIER CLIENTS

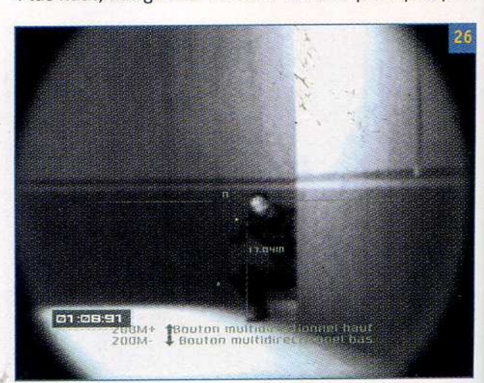
Les fourbes ont posé une mine. Je longe donc le mur lentement pour éviter de finir en hamburger pour Sadono. Plus haut, des gardes font leur ronde. Après quelques



21

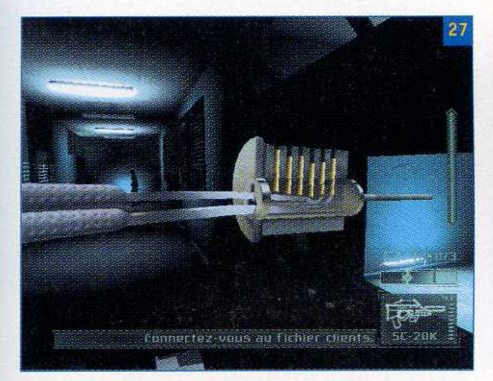


25



26











secondes dans la pénombre, je cours crocheter la serrure de cette nouvelle porte (photo 27). Je ne fais attention ni au cadavre, ni à la porte codée. Mon câble optique me permet de repérer de nombreuses caméras. L'ordinateur se trouve juste à droite. J'attends que la caméra du centre me tourne le dos, puis me faufile vite derrière la première étagère. En maintenant ma position accroupie et collé à l'étagère (photo 28), j'utilise ma technique de roulade vers la droite et me rue sur l'ordinateur pour récupérer les codes. Le chemin inverse est identique et, tout en vérifiant la caméra du centre, je repars en direction de la porte. Le code est le suivant : 2457.

TROUVEZ DES CERVEAUX FRANÇAIS

Trouver des cervelles ? Je n'ai pas fait tout ce chemin pour me retrouver avec de la viande avariée ! Dans cette pièce, un gros projecteur est dirigé en direction de la porte. Derrière la vitre, un nouveau terroriste. Crois-moi Lambert, à ce moment précis, le zoom de mon fusil crie famine. Mais je me retiens. Après avoir ramassé les balles en plastique sur la table, j'éteins le projecteur, ce qui attire évidemment le garde (photo 29). Une fois ce dernier entré dans la pièce, je passe derrière lui et continue tranquillement en direction de la porte. On ne me la fait pas. Je remarque une nouvelle mine murale, ainsi qu'une caméra au loin. Un rapide tir dans les néons et je me faufile sans difficulté à l'étage supérieur. Ici, la patience est de mise. J'observe le mouvement des gardes à l'aide de mon câble et j'attends tranquillement que le premier à ma gauche se dirige vers l'ordinateur et que celui à ma droite s'éloigne. Je me faufile rapidement sur la gauche du premier garde (photo 30), puis vers l'ordinateur, lorsque le garde est proche des fenêtres. Une fois récupéré le code, je continue par la droite et me colle directement contre le mur en attendant que l'autre garde retourne dans la pièce principale. Il ne me reste plus qu'à passer la porte en entrant les chiffres suivants : 7562. Elles sont pas belles, mes cervelles françaises ?

RENCONTREZ FRANCIS COLDEBŒUF

Je pense à ce pauvre Francis qui a dû souffrir étant jeune : les écoliers sont cruels avec l'imperfection de certains noms de famille. Passons... Dans la salle suivante, mes lunettes de visée infrarouge prouvent leur utilité en m'aidant à repérer un garde, très occupé à réparer une machine. Je désactive la sulfateuse et crochète la serrure en un rien de temps. Ensuite, j'use de mes muscles pour parcourir la passerelle par la gauche, tout en évitant les vapeurs sortant des tuyaux (photo 31). Les gardes semblent inquiets et font une ronde. Après un certain temps, ils repartent par la droite, ce qui me permet d'atteindre la pièce suivante, sans avoir à me soucier de la mine murale. Après avoir escaladé l'armoire, je découvre trois terroristes qui tentent désespérément d'accéder à la salle où se trouve Francis, dit « le mal aimé ». Mon pauvre SC-20K mérite un peu d'exercice. Alors après y avoir inséré une simple grenade fumigène, je l'envoie entre les trois compères. Ah ! Je les entends encore se lamenter, les pauvres... Après avoir discuté avec mon contact, je ressors par le haut et décoche une simple balle dans la vanne (photo 32) du bas, ce qui me permet de continuer mon chemin jusqu'à la sortie. La mission achevée, je n'ai tué que deux terroristes sous vos ordres et endormi trois autres pour permettre à Francis Coldebœuf de rester en vie. Si je n'avais pas jeté la grenade, à l'heure qu'il est, notre contact serait décédé.

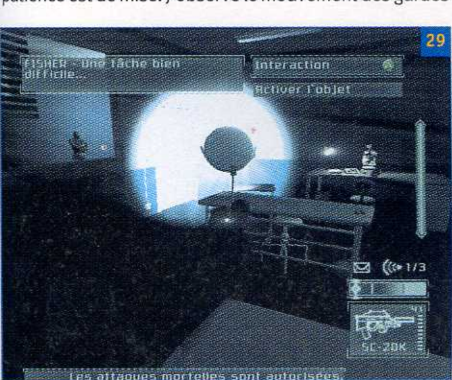
PARIS-NICE, FRANCE

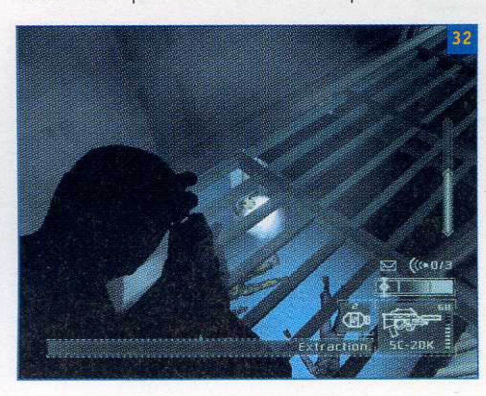
OBJECTIFS

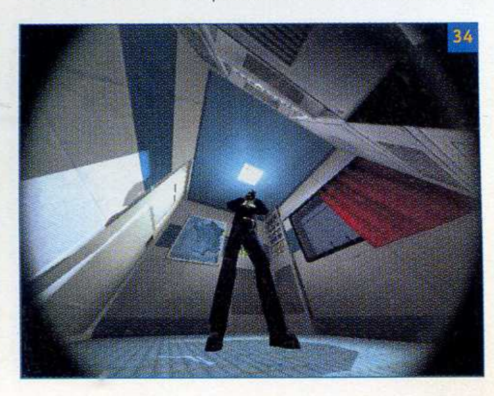
- Trouvez et interrogez Norman Soth
- Retrouvez l'Osprey à l'avant du train

TROUVEZ ET INTERROGEZ NORMAN SOTH

Allais-je être en première classe, en seconde ou en économique ? Sur ce coup, Lambert, tu ne m'as pas surpris. Moi qui déteste la vitesse, j'ai été servi. Remercions la trappe qui se trouvait à quelques mètres de là. Je te raconte la suite en détail. Une fois descendu, je passe la première porte et me retrouve coincé dans un wagon avec un contrôleur. En l'observant bien, je remarque qu'il se déplace toujours de la même manière. Une fois au centre, une fois à gauche, une fois à droite et retour à la case initiale. Ainsi, entre le moment où il passe de la gauche à la droite, j'ai le temps de me coller contre le mur de gauche (photo 33). J'attends une nouvelle fois ce même moment pour aller ouvrir la trappe du bas et ainsi avoir accès à la partie inférieure du train. J'ai l'impression d'être un funambule chinois accroché à mon tuyau. Plus loin, une nouvelle trappe me permet d'atteindre l'intérieur du wagon. Amusant : si j'utilise mon câble optique, il y a à coup sûr un terroriste dans le wagon (photo 34), alors que si j'ouvre la trappe directement, il n'y a jamais personne. Comme si ma mission était pré-écrite... Au chaud, j'ouvre la porte, en observant bien la position des terroristes. J'éteins les lumières et me précipite vers la porte qui me mène à l'extérieur du train. Lambert, tu m'avais pourtant confirmé la présence de multiples passages durant cette mission, mais au final, il n'y a qu'un seul accès à chaque fois. Je suis maintenant à l'extérieur et il me faut passer de l'autre côté sans me



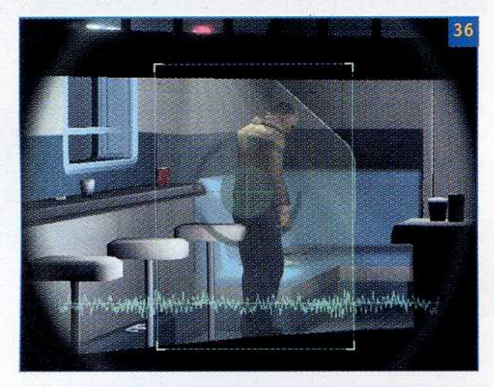




faire repérer par les passagers qui regardent par la fenêtre. Facile, la femme s'endort au bout de quelques secondes (photo 35), et les autres semblent trop occupés pour me remarquer. De retour dans le wagon, j'emprunte le chemin de droite. J'attends que le contrôleur s'éloigne avant de me coller à la partie droite du mur. Je roule de l'autre côté sans me faire repérer et je retrouve enfin Norman dans son compartiment. Le trouver était simple puisque, à l'aide de ma visée infrarouge, je pouvais identifier sa jambe de bois. Il est appelé au téléphone. Je



35



36

patiente et en profite pour me connecter à son ordinateur. Le compte à rebours commence et il ne me reste qu'une poignée de secondes pour enregistrer sa conversation. Rapidement, je me dirige vers la droite et, une fois arrivé dans son wagon personnel, je me cache dans la cuisine juste en face et sors mon micro (photo 36).

RETROUVEZ L'OSPREY À L'AVANT DU TRAIN

C'est bon, il ne me reste plus qu'à m'enfuir. Je remarque la présence d'un garde dans le wagon. Lentement, je me glisse dans sa direction, mais avant qu'il n'ait le temps de finir sa cigarette (photo 37). Au moment même où j'ouvre la porte, l'alerte est donnée. Qu'à cela ne tienne, j'avance de quelques pas et escalade l'échelle sur la droite



37



38

(photo 38) pour atteindre le niveau supérieur. Face à l'hélicoptère ennemi, la course s'impose. Je fonce droit devant moi jusqu'à retrouver mon collègue qui tend charitablement une longue corde. Après un rapide saut près du point indiqué, me voilà sain et sauf. Une nouvelle mission achevée et pas un terroriste n'aura remarqué ma présence : c'est ça, le Fisher's Style !

JÉRUSALEM, ISRAËL

OBJECTIFS

- Récupérez votre SC-20K dans l'épicerie de Saul Berkovitz
- Localisez Dahlia Tal près de l'église arménienne
- Retrouvez Dahlia Tal devant l'entrée des entrepôts de Shoshana
- Récupérez le ND133 détenu par les Syriens
- Rendez-vous au point d'extraction

RÉCUPÉREZ VOTRE SC-20K DANS L'ÉPICERIE DE SAUL BERKOVITZ

Dès mon arrivée à Jérusalem, je ressens un changement, un je-ne-sais-quoi qui va modifier le cours de mes prochaines missions. Il semble y avoir plus d'espace, plus d'embranchements possibles j'ai le sentiment que mes trois premières missions n'étaient qu'un simple entraînement. J'avoue Lambert, à ce moment précis, je ne sais pas si je reviendrai sain et sauf de Jérusalem. Après un court briefing de la jeune Coen, je pars en direction de l'épicerie de notre contact. Le couvre-feu empêche tout civil de sortir le soir, aussi le moindre bruit scellerait la fin de ma mission. Je monte les marches d'un vieil escalier avant de me suspendre au rebord du mur pour passer derrière le premier garde. L'obscurité est totale et je peux ainsi me faufiler n'importe où. Seules les fenêtres de certains citadins éclairent les rues, mais l'avancée est relativement aisée. Le second policier ne me remarque pas derrière les trois caisses posées au sol (photo 39). Au bout de la rue, le passage de gauche est surveillé par un garde. Il se retourne, je le suis tel un tigre guettant sa proie. Une fois sur la grande place, je me colle au mur et le longe jusqu'au bout en évitant le regard des deux



39



40



41

personnes âgées. Le couvre-feu n'est donc valable que dans certaines parties de Jérusalem ? Passés quelques mètres, j'ai le choix entre avancer tout droit dans la rue – et risquer de me faire repérer par le voisin à sa fenêtre, en dépit des nombreuses caisses sur les côtés – ou tout simplement escalader le tuyau et glisser le long du câble (photo 40) pour me retrouver sous sa fenêtre et passer inaperçu. Une bien meilleure option. Je longe tranquillement le muret jusqu'au bout et me laisse tomber doucement derrière les caisses. Le garde fait sa ronde, mais ne me remarque pas. Ma nouvelle technique de glissade est très utile (photo 41) et je peux repartir tranquillement dans la ruelle de droite. Merde ! Saul est



42



43



en mauvaise posture. J'attrape rapidement le premier terroriste et m'en sers comme bouclier humain, ce qui me laisse le champ libre pour loger une balle en pleine tête du second assaillant (photo 42). Heureusement, la visée laser est précise, je ne risque pas de toucher Saul par inadvertance. Ce dernier me remet mon arme de prédilection et me propose même de le suivre pour tester les quelques modifications. Une telle invitation ne se refuse pas.

LOCALISEZ DAHLIA TAL PRÈS DE L'ÉGLISE ARMÉNIENNE

Le parcours inverse est simple. Je suis tranquillement notre épicier et, pendant que le garde discute avec un individu (photo 43), j'en profite pour passer mon chemin par la droite. Au bout, j'anticipe le danger en détruisant les deux lampes qui éclairent la place et rejoins Saul non loin de là. Après quelques essais, ce dernier s'inquiète de la présence d'un garde. Aucun problème, je me glisse juste derrière lui (photo 44), un simple coup de coude suffit à l'envoyer dans un profond sommeil. Saul me remercie et s'en va. De retour près du garde qui bavardait avec le voisin, je prends cette fois par la droite. Le garde tourne en rond, le plus simple reste donc de le coller et dès qu'il me tourne le dos, de continuer par la gauche. Au bout, j'évite de me faire repérer par la jeune femme et pars directement à droite. Deux gardes m'empêchent de passer, je n'ai donc pas d'autre choix que de grimper le long du tuyau (photo 45). Je longe la corniche pour redescendre quelques mètres plus loin par la fenêtre d'un appartement. Un homme est assoupi, inutile de le déranger. À sa droite, il y a une seconde fenêtre qui me





permet de continuer mon chemin dans une autre ruelle. J'attends bien évidemment que son voisin pervers ait quitté les lieux. Plus loin, j'emprunte le chemin à droite de l'église (photo 46). Ainsi, après avoir tiré dans l'enseigne lumineuse au bout du chemin, je peux attraper le câble qui m'amène directement contre un mur auquel je m'agrippe sans difficulté. Une fois retombé sur l'auvent de la devanture de la boutique, je continue ma route tout droit, avant de tourner à gauche en direction d'un long tuyau (photo 47). Arrivé sur les toits, j'avance puis me laisse glisser le long d'un câble avant de descendre en rappel. Je dégomme rapidement la petite ampoule qui risque de me causer des ennuis, et je rejoins enfin Dahlia. La prochaine fois Lambert, trouve-moi des contacts plus proches et surtout, plus aimables.

RETROUVEZ DAHLIA TAL DEVANT L'ENTRÉE DES ENTREPÔTS DE SHOSHANA

La discussion terminée, je me faufile derrière Dahlia. Cette dernière est une excellente couverture et me permet de passer inaperçu. Pendant qu'elle occupe le policier, j'ai le champ libre pour continuer par la droite. Sur cette grande place, je marque un temps d'arrêt. Il y a un premier garde sur ma droite, un autre sur ma gauche et il me faut rejoindre le passage au nord-ouest de la carte. Après un rapide coup d'œil à droite, j'avance accroupi vers l'ouest, en utilisant l'ombre du bâtiment. Au bout de l'église, je tourne à droite, puis rapidement à gauche, le

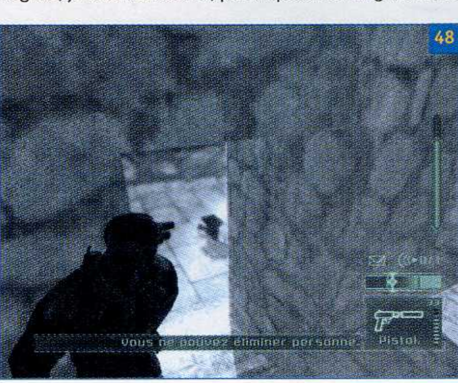


tour est joué. Deux personnes sont en train de prier, je ne les dérangerai pas. En me collant au mur, j'use de ma technique de roulade (photo 48) plusieurs fois avant de rejoindre Dahlia. Un garde fait quelques pas et repart dans la ruelle. Au lieu de le suivre bêtement, je saute sur le petit muret de gauche pour atteindre des grillages qui me permettent de traverser l'allée sans souci (photo 49). Le deuxième garde risque de me voir si je reste dans la lumière, alors j'attends qu'il me tourne le dos avant d'aller jusqu'au bout. Enfin, à droite, je constate que la gent féminine n'a rien à nous envier. Il ne me reste plus qu'à cacher le corps. Passer par les toits ? Mais de suite chère madame, encore faut-il trouver le chemin. Je profite de l'inattention du garde pour le suivre en gardant un mètre de distance. Il se retourne, mais ne me remarque pas derrière les caisses (photo 50). Dès qu'il s'est éloigné, je continue tout droit, tout en restant collé au mur pour éviter le policier suivant. Dans l'impasse, je trouve un conduit qui me donne accès aux appartements. Pendant que le couple regarde son programme « type Arte » (photo 51),

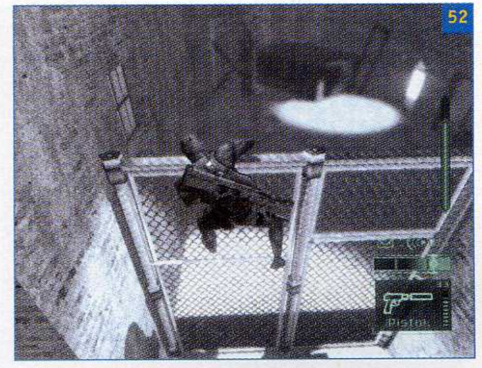












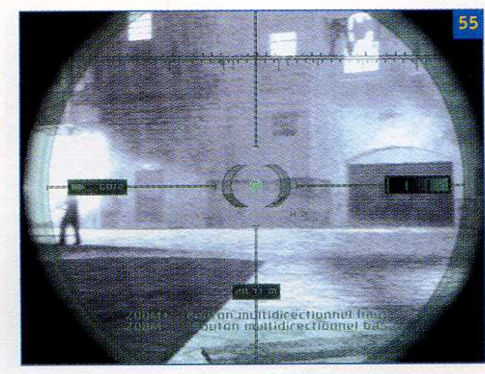


je ressors par la fenêtre. Rapidement, me voilà, telle une gargouille, perché sur la corniche de l'église. J'avance avec prudence, il y a là des policiers qui risquent de me voir. Au bout, je profite de la diversion que crée la belle pour descendre lentement en rappel derrière le garde. Les entrepôts ne sont plus très loin. Décidément, Dahlia m'est très utile puisqu'elle déconcentre un autre policier et me permet d'escalader le grillage (photo 52) et d'atteindre les entrepôts sans difficulté. Je ne la remercierai jamais assez... À droite, dans un ancien appartement en ruine, je fais mon marché en ramassant des balles et divers gadgets utiles avant de rejoindre Dahlia dans la salle de gauche. Lambert, tu me dois une sérieuse explication.

RÉCUPÉREZ LE ND133 DÉTENU PAR LES SYRIENS

Comme le disait Dahlia, nous avons remué un nid de vipères. Mon arme n'aura jamais été aussi utile depuis le début de la mission. Dès mon arrivée, j'élimine d'une balle dans la tête les deux terroristes (photo 53), puis d'une troisième notre invité surprise. Le reste des troupes est assez vite en alerte et débarque de partout. Aucun problème, j'ai subi un sérieux entraînement avant de venir. Je ne zoome que si la cible visée est lointaine,





sinon, je garde un gadget prêt pour mon tir secondaire en pensant à vérifier l'état de mon chargeur. Dans une salle, les terroristes ont laissé de nombreuses munitions, ainsi qu'une poignée de grenades. Un grand merci à eux. Dans le laboratoire, je récupère le ND133 (photo 54) sans difficulté. Il faut maintenant s'enfuir par l'ascenseur qui se trouve de l'autre côté.

RENDEZ-VOUS AU POINT D'EXTRACTION

Les policiers sont nombreux et il n'y a hélas qu'un seul chemin possible. Une fois le garde à son poste, je longe le mur de droite et passe juste à côté de lui. Heureusement, il ne m'entend pas. À droite, les échafaudages font de l'ombre et je peux m'y blottir un instant. Posté ensuite près de la benne à ordure, je zoome sur l'ampoule de droite (photo 55) et l'explose pour déconcentrer les gardes avant de me charger de celle de gauche. Une fois les deux policiers tournés en direction du mur, il me reste assez de temps pour passer en vitesse par la droite, tout en restant tapi dans l'ombre car un de leurs collègues me bloque le passage (photo 56). Ce dernier de retour sur la place, je termine la mission en rejoignant le point d'extraction juste en face. Il y a eu de nombreux morts au cours de cette mission, mais tu m'avais donné l'ordre de tous les exécuter. Les autres sont encore en vie et termineront leur journée comme si de rien n'était, mais avec un bon mal de crâne !

• L'extraction a été mémorable et je n'ai pas risqué ma peau. Si je ne t'avais pas écouté, Dahlia serait encore en vie et aurait posté des snipers à la place des policiers. À la sortie de l'ascenseur, j'aurais fait quelques pas avant



de zoomer sur l'immeuble d'en face pour tuer les deux premiers hommes. Ensuite, près de la benne à ordure, j'aurais achevé le tireur haut perché. Après m'être posté à gauche de l'écran, sous les échafaudages, je n'aurais plus eu qu'à tuer un sniper sur l'immeuble de droite et un dernier juste en face. En achevant Dahlia plus tôt, j'ai donc économisé des balles !

CAMP DE KUNDANG, INDONÉSIE

OBJECTIFS

- Placez des charges explosives sur l'avion de Sadono à l'entrée du camp de Kundang
- Infiltrez-vous dans le village
- Récupérez le code de la villa à l'aide d'une caméra-glue
- Retrouvez le pilote et contact de la CIA Asul Arifin
- Suivez Sadono pour identifier l'endroit d'où il téléphone à ses contacts
- Sortez par l'arrière pour l'extraction

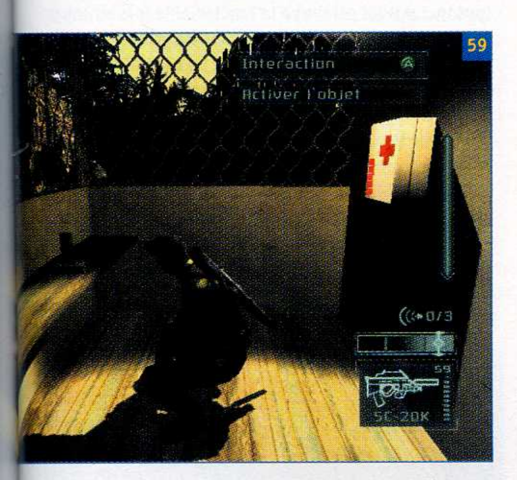
PLACEZ DES CHARGES EXPLOSIVES SUR L'AVION DE SADONO À L'ENTRÉE DU CAMP DE KUNDANG

Quel splendide paysage, c'est une première depuis mon infiltration de l'ambassade à Dili. Il y a peu d'ombres, mais l'herbe haute devrait me permettre de passer inaperçu. Là, je croise notre vieille connaissance, Shetland. En rappel ou le long d'un câble, peu importe, cela m'amène au même endroit. Rapidement, je longe la tente par la gauche et ramasse une bouteille. En



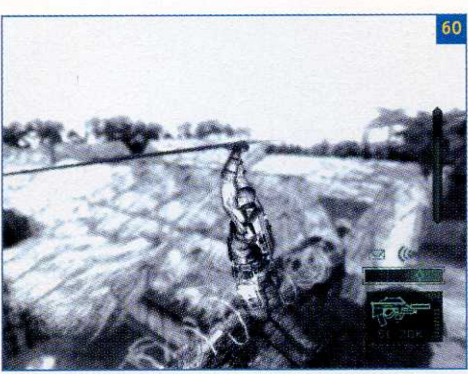


l'envoyant se briser à quelques mètres de là (photo 57), j'alerte les deux gardes qui me tournent alors bêtement le dos. Plus loin, deux autres gardes bavardent et j'apprends avec déception que la prochaine ligne droite est minée. L'avancée est simple puisqu'ils ne me remarquent pas, accroupi que je suis dans la végétation. Mais j'enclenche ma visée infrarouge pour éviter de finir en bouillie pour chien. Si je reste du côté droit, le garde suivant ne me remarque pas (photo 58) et part rejoindre ses camarades de jeu. En quelques secondes, je me retrouve à la porte d'un hangar. Un premier terroriste me tourne le dos, le second fait sa ronde. Je fonce à l'étage en empruntant l'échelle juste à gauche et éteins les lampes. Juste derrière, je longe le câble pour me retrouver près de l'avion. La première charge est posée.



INFILTREZ-VOUS DANS LE VILLAGE

Je continue mon chemin de l'autre côté en attendant qu'un garde sorte et me laisse le champ libre. Deux autres individus armés discutent et je dois ouvrir cette maudite barrière. La tâche me semble impossible. Heureusement, mes caméras de diversion me permettent d'envoyer les deux gardes en ronde, et je peux ainsi éteindre la lumière et actionner la barrière (photo 59). Cette fois, pas question d'y risquer ma peau. Je loge une balle dans la cervelle du garde et une autre dans celle du chien. Ce dernier risquait de me repérer à l'odeur et je ne peux hélas rien y faire. Mon déodorant ne fait plus effet et mon odeur corporelle commence à puer le sang de mes premières victimes. J'aurais pu évidemment me cacher sur la gauche, mais l'envie de tuer a été trop forte. À l'aide de mon puissant zoom, j'élimine ensuite l'homme qui fait le guet. Puis, à droite de la tente, j'attire les deux gardes d'un simple sifflement. Ces derniers arrivés du côté droit, je passe par la tente et grimpe rapidement par l'échelle pour ensuite glisser le long du câble (photo 60). Décidément, je mérite une augmentation et une meilleure assurance vie.



RÉCUPÉREZ LE CODE DE LA VILLA À L'AIDE D'UNE CAMÉRA-GLUE

Laissons les gardes discuter entre eux. Une fois le garde seul, je siffle dans un coin sombre pour l'attirer vers moi et me rue rapidement de l'autre côté, non par le haut de la maison, mais par le passage caché qui s'ouvre juste en dessous (photo 61). Ainsi, le garde ne me remarque pas. De même, de l'autre côté, j'attends que Sadono passe la porte pour attirer la personne restante d'un simple sifflement. Les draps me permettent de passer inaperçu. Il ne sert à rien d'entrer dans la maison puisqu'un passage juste à droite me permet d'avancer tranquillement. Enfin, de nouveau sur la droite, j'ai juste la place pour longer les planches de bois. La suite semble assez ardue. Il y a deux gardes et un chien qui me bloquent le passage. Heureusement, du côté droit, je remarque un conduit qui me mène directement à l'étage (photo 62). Au bout, Sadono discute avec ses acolytes. À ce moment précis, je balance une caméra-glue pour écouter leur conversation et récupérer le code. Ce dernier est : 1492. Christophe Colomb, quelle imagination pour un terroriste ! Pour finir, je me laisse tomber de la corniche, contourne les gardes derrière les deux camions et descends par l'échelle à l'intérieur du baraquement.

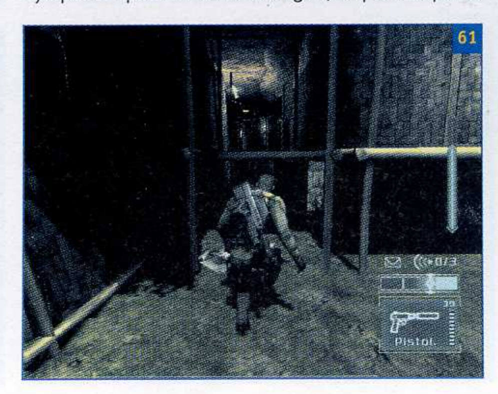


RETROUVEZ LE PILOTE ET CONTACT DE LA CIA ASUL ARIFIN

Après avoir laissé le terroriste partir vers la gauche, je me laisse glisser vers le niveau inférieur. Un garde fume tranquillement sa cigarette et ne me repère pas dès lors que j'utilise la technique de roulade, accroupi contre les pylônes (photo 63). Je peux continuer mon chemin par la porte. Les scientifiques semblent très occupés. J'éteins la lumière de la salle (photo 64), puis je me faufile par la gauche en évitant le garde. Le temps que ce dernier atteigne l'interrupteur, je suis déjà loin. Asul est gardé par deux hommes. Une balle dans chaque tête et le tour est joué. Le pilote me remet le code de la porte : 0623.

SUIVEZ SADONO POUR IDENTIFIER L'ENDROIT D'OÙ IL TÉLÉPHONE À SES CONTACTS

Les deux pauvres terroristes suivants ont mal aux tympans. Après un court dialogue, ils partent par la droite, je fonce vers la gauche pour m'agripper au tuyau et longer le chemin par le haut. La chance est avec moi, après avoir ouvert la trappe, je me laisse glisser vers le bas et me retrouve immédiatement sur un câble (photo 65). Ainsi, je passe sans difficulté les nombreux gardes qui s'entraînent au tir. Évidemment, je pense à relever les jambes au cas où... Après quelques mètres, je me laisse tomber et contourne le pauvre boxeur. Me voilà à l'extérieur. Dès que le garde me tourne le dos, je me faufile vers la gauche, sans faire de bruit pour ne pas me faire repérer par le deuxième garde juste à droite. Près des barrières, j'attends cette fois que le garde reparte dans l'autre direction pour me ruer dans la maison.

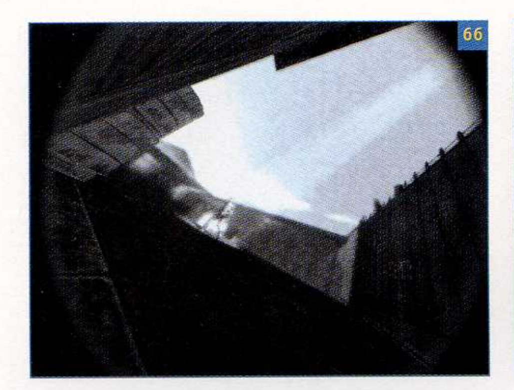










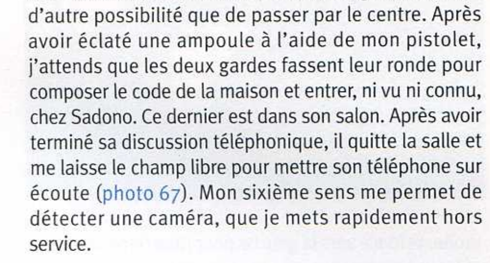








J'aurais aimé voir leur tête en trafiquant quelque peu la sulfateuse... À l'aide de mon câble optique, j'attends que le garde passe son chemin (photo 66) avant d'ouvrir la porte. Au lieu de prendre par la gauche, je cours vers la droite pour me retrouver à côté des marches de la villa. Une sulfateuse à droite, une seconde à gauche, je n'ai d'autre possibilité que de passer par le centre. Après avoir éclaté une ampoule à l'aide de mon pistolet, j'attends que les deux gardes fassent leur ronde pour composer le code de la maison et entrer, ni vu ni connu, chez Sadono. Ce dernier est dans son salon. Après avoir terminé sa discussion téléphonique, il quitte la salle et me laisse le champ libre pour mettre son téléphone sur écoute (photo 67). Mon sixième sens me permet de détecter une caméra, que je mets rapidement hors service.



SORTEZ PAR L'ARRIÈRE POUR L'EXTRACTION

Il ne me reste plus qu'à quitter l'endroit en longeant le couloir. N'étant pas un grand fan des décharges électriques, je désactive l'appareil (photo 68). Une fois devant la porte, mauvaise surprise : des hommes armés s'apprêtent à me tirer dessus. Heureusement, Shetland attire leur attention et je peux électrocuter rapidement le premier sur la gauche, mitrailler le second à droite et anéantir enfin le troisième qui me barre la route. J'en viens à me dire que celui qui viendra à bout de Sam Fisher aura besoin au minimum d'une bombe nucléaire. Mission accomplie.



KOMODO, INDONÉSIE

OBJECTIFS

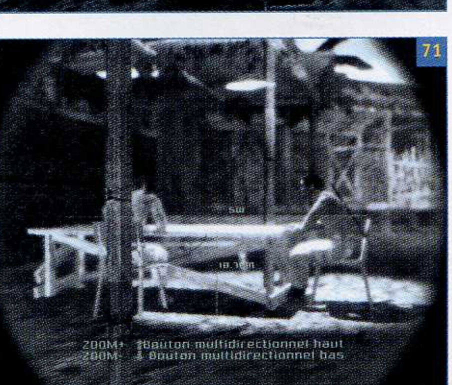
- Infiltrez-vous dans les grottes
- Infiltrez le sous-marin
- Accédez au SISSIXS dans le centre de commandement du sous-marin
- Rendez-vous au point d'extraction

INFILTREZ-VOUS DANS LES GROTTES

Dès mon arrivée, je manque de me faire repérer par des volatiles. Sales rapaces ! Finalement, il me suffit de courir par la droite en direction de la sulfateuse pour m'en sortir. Les fourbes, à peine quelques pas, et me voilà obligé de désamorcer une mine (photo 69). Au bout, je tire sur la première ampoule pour attirer le garde puis j'avance de quelques pas pour zoomer sur la seconde et l'éclater. Difficile de passer avec toute cette lumière. De plus, la sulfateuse me repère sans difficulté, il faut donc éviter tout contact avec le laser. À droite, il y a un grand portail, je siffle pour attirer les deux gardes à cet endroit précis (photo 70), et il ne reste plus qu'à les contourner et à continuer mon chemin sans bavure. J'aurais aimé utiliser une petite balle en plastique pour leur couper la respiration et les achever d'un bon coup de coude, mais pour une fois, j'étais d'humeur joyeuse... Deux hommes jouent aux cartes au lieu de travailler (photo 71), un peu comme toi, Lambert. Je longe donc la façade de droite pour entrer dans la maisonnette. Évidemment, je reste accroupi pour ne pas déranger le troisième garde qui dort profondément. Briser l'ampoule est inutile, personne ne me remarque.

En ressortant de l'autre côté, je longe la clôture de droite et me dirige vers une porte. À sa gauche, j'ai la place pour faire quelques pas et sauter en écart (photo 72) pour atteindre la fenêtre. Une fois au sol, je passe par la petite ouverture (photo 73). Le tireur du dimanche arrête son entraînement au bout de quelques secondes, je peux avancer par la gauche et passer tranquillement derrière lui pour atteindre la porte, proche de la sulfateuse. Pas mal pensé : avec ma visée infrarouge, je remarque trois lasers (photo 74). Il me suffit de passer en dessous. Là, j'ouvre la trappe et atteins finalement les grottes. L'ascenseur m'emmène jusqu'au deuxième sous-sol. Une fois sorti, j'éclate les ampoules pour attirer les deux terroristes au bout du couloir (photo 75). Ainsi, je peux passer tranquillement dans la salle de contrôle. Doucement, je me faufile

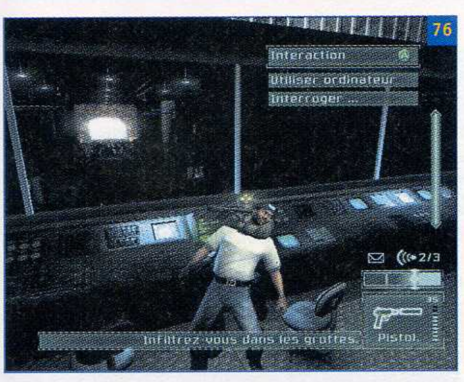










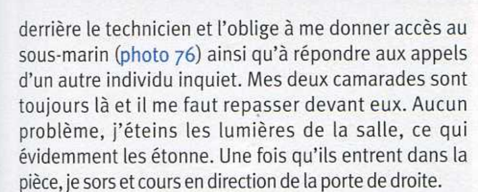












derrière le technicien et l'oblige à me donner accès au sous-marin (photo 76) ainsi qu'à répondre aux appels d'un autre individu inquiet. Mes deux camarades sont toujours là et il me faut repasser devant eux. Aucun problème, j'éteins les lumières de la salle, ce qui évidemment les étonne. Une fois qu'ils entrent dans la pièce, je sors et cours en direction de la porte de droite.

INFILTREZ LE SOUS-MARIN

L'approche n'est pas évidente, le garde fait des allers-retours et il n'y a que très peu de place. Dès que j'ouvre la porte, ce dernier semble entendre un bruit, il me faut donc rapidement me suspendre à gauche pour ne pas me faire repérer (photo 77). Une fois qu'il se retourne, je me pose juste derrière lui (photo 78) et avance doucement. Ce crétin ne remarque rien.

Les lumières sur les côtés ne m'éclairent que très peu et il suffit que je reste collé à gauche. Le garde passe à côté de moi et j'évite de bouger le moindre cil. Arrivé au bout, j'enclenche le mécanisme et grimpe rapidement dans le monte-charge (photo 79) évitant ainsi de me faire broyer. Au lieu de rester tranquillement accroupi, je ressors par l'ouverture et me laisse glisser le long du câble (photo 80), pour éviter que les gardes pourvus de torches, à bord du navire, ne me remarquent. J'observe le mouvement du deuxième garde avant de me laisser une nouvelle fois glisser le long du câble. Une fois au bout, je pars par la gauche. Le garde ne me remarque pas (photo 81) et j'entre rapidement dans le sous-marin. Décidément Lambert, tu aimes m'envoyer dans ces gros appareils...

ACCÉDEZ AU SISSIXS DANS LE CENTRE DE COMMANDEMENT DU SOUS-MARIN

En bas, je fais un demi-tour et descends par l'échelle. En bas, un homme se dirige vers moi, heureusement l'ouverture de droite se révèle être une excellente cachette (photo 82). Une fois l'homme passé, je me rue à droite au risque de me faire repérer, car cette partie est plus éclairée. Tout en restant accroupi, je passe tranquillement dans la chambre sans réveiller le dormeur (photo 83). J'accède à la salle du dessous, où un garde lit tranquillement son journal. Une fois collé au mur, je roule de l'autre côté pour éteindre la lumière et profiter ainsi de l'obscurité pour me réfugier à droite, sous le bar (photo 84). Le tour est joué.















85



88



91



86

Plus loin, j'attends la venue du colonel et le prends en otage dès son arrivée. J'avance et l'oblige à me donner accès à la salle de contrôle (photo 85). Évidemment, un garde décide au même moment d'aller se préparer un café. Aucun problème, je n'entre pas encore dans la salle et me réfugie juste derrière, toujours en compagnie de mon nouvel ami. Une fois que le buveur de café quitte le couloir (photo 86), j'entre dans la salle, assomme le gradé, et le cache dans un coin sombre. Un autre garde est là, qui ne me remarque même pas. Il ne me reste plus qu'à atteindre l'ordinateur.

RENDEZ-VOUS AU POINT D'EXTRACTION

La sortie est juste à droite. Je m'extrais du sous-marin et je poursuis mon chemin de l'autre côté. C'est le moment que choisit un garde pour remonter l'escalier. Mon poids fera l'affaire et je l'assomme en lui sautant dessus (photo 87). Rapidement, je dégaine mon arme principale et tire une simple balle dans le bidon pour faire exploser les acharnés de la gâchette (photo 88). Après m'être collé à gauche du mur, mon zoom me permet de loger une balle dans la tête aux deux terroristes restants. Le passage est libre, la mission est terminée. J'aime ce genre de montée d'adrénaline !

DJAKARTA, INDONÉSIE

OBJECTIFS

- Infiltrez la station télé pour retrouver Ingrid Karlthson
- Suivez Ingrid Karlthson jusqu'à l'entrée du repaire de Sadono
- Sadono doit rester conscient lors de sa capture

INFILTREZ LA STATION TÉLÉ POUR RETROUVER INGRID KARLTHSON

Dès le départ, je descends une première fois à l'aide d'une échelle puis une seconde fois en rappel. En me laissant glisser vers le bas, je stagne un instant sur le muret et vise le lampadaire. Au lieu d'emprunter la rue, je remonte par les toits en escaladant le tuyau près de la grande porte (photo 89).

- La rue est bien gardée. J'aurais très bien pu passer par là en longeant le mur de droite. Hélas, certains terroristes auraient fini par remarquer ma présence et je n'aurais eu d'autre choix que de gâcher bêtement mes munitions. Ils n'en valaient pas la peine. Où en étais-je ? Ah oui, les toits... Au bout, je zoome vers le bas et éclate la lampe qui éclaire la ruelle (photo 90), en vérifiant qu'aucun garde ne passe à ce moment précis. Je reviens sur mes pas et utilise finalement le tuyau du milieu (photo 91) pour me retrouver de l'autre côté. Plus loin, personne ne me remarque lorsque je prends pied sur la terre ferme. Caché par les plantes, je ramasse une bouteille et fais diversion en envoyant les gardes en direction de la précédente rue. Je peux ainsi emprunter le petit chemin et me réfugier rapidement dans le coin droit. Au-dessus, un projecteur éclaire une échelle, je le mets hors service (photo 92) avant d'escalader cette précieuse alliée. Me voilà de nouveau sur les toits. Plus haut, j'atteins l'immeuble voisin à l'aide d'un câble (photo 93). Passée la porte, je me laisse glisser le long du câble vers le bas. La situation est plus compliquée que prévu, des éclairs illuminent la grande allée et me voilà en grande difficulté pour atteindre la station de télé. Heureusement, une fois le premier éclair passé, j'envoie une torche éclairante près



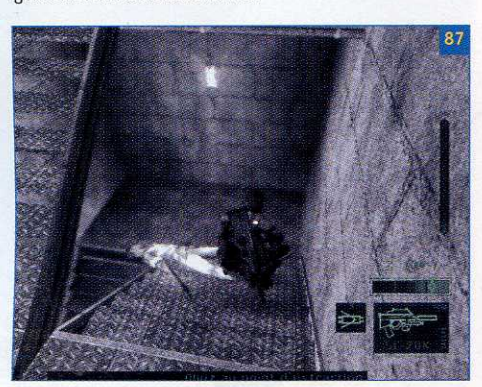
92



89



93



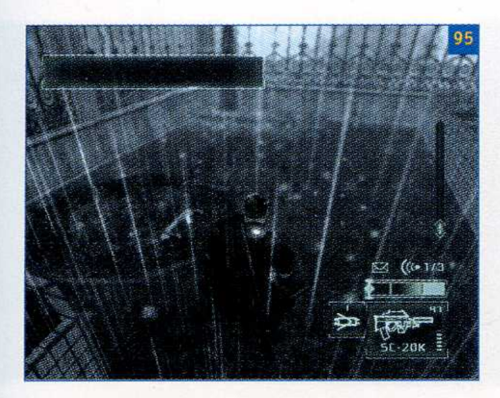
87



90



94



du camion (photo 94). Les deux gardes intrigués se rapprochent et il me suffit de les contourner par la droite du camion pour ensuite courir à toute berzingue jusqu'au bout de la rue et escalader le grillage de droite. La pluie étouffe mes pas, j'aurai pu danser une polka devant la porte principale, ils n'auraient rien entendu. Me voici dans un grand jardin. Je remarque au loin une camionnette flanquée d'une poignée de gardes. Après avoir éclaté le phare de la camionnette ainsi qu'un lampadaire non loin de là, je me faufile devant le véhicule et entre par la bouche d'égout (photo 95). Charmant... En restant collé à droite de la lumière rouge, j'attends que le garde poursuive sa ronde pour le suivre lentement dans l'eau. À gauche, ma prochaine destination. Hélas, une caméra de surveillance (photo 96) scrute le passage. L'autre garde est maintenant bien loin et je peux tirer une balle de silencieux sur l'appareil pour le désactiver. Une fois encore, je me cache dans le noir et esquive le deuxième garde avant de sauter sur l'échelle du milieu pour retrouver le bon air frais. Deux projecteurs qui tournent en rond, un sniper en position, des mines sur le sol, sacré comité d'accueil ! J'avance dans le sens inverse des aiguilles d'une montre avec ma visée infrarouge. Quelques obstacles me permettent de passer inaperçu et de me cacher le temps que le projecteur fasse son tour. Arrivé derrière la dernière antenne, je fais une courte pause près du centre (photo 97), avant de rejoindre le coin gauche qui n'est pas éclairé. Dès que le projecteur est dirigé vers les





grillages, j'avance de quelques pas (photo 98). Il ne me reste plus qu'à escalader, puis à me cacher derrière les appareils électriques.

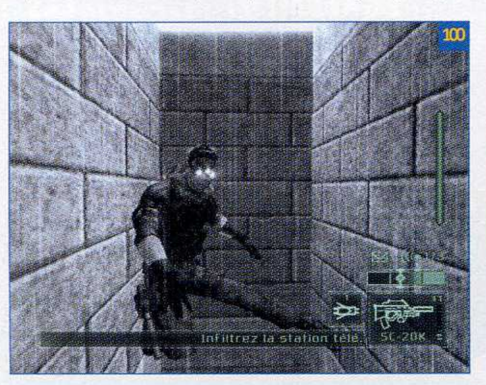
La porte se crochète sans difficulté. Un individu regarde à l'extérieur, ne le dérangeons pas. J'attends l'apparition d'un premier éclair avant de me faufiler à l'extérieur, puis complètement à gauche.

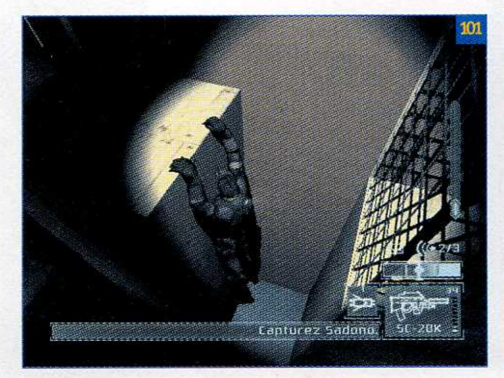
Après avoir tiré sur la lampe près du taxi (photo 99), j'observe le garde qui tourne en rond bêtement. Il suffit que je me cache derrière la voiture pour ne pas me faire remarquer. Ensuite, j'escalade le petit muret et entre dans le passage étroit pour effectuer un double



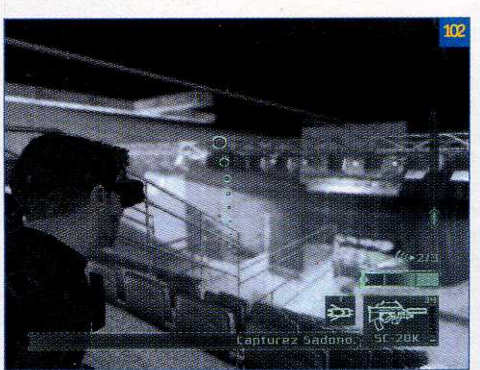


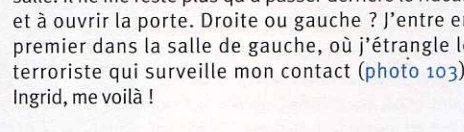
saut et atteindre ainsi la partie supérieure (photo 100). Amusant, je brise une fenêtre puis me laisse tomber sur le sol, l'homme s'étonne simplement du bruit, mais n'enclenche pas l'alarme. Je peux ainsi atteindre l'ascenseur et monter au sixième étage... Immédiatement, je tourne à gauche et attends que le garde s'éloigne. Après avoir ouvert la porte, j'avance de quelques pas





et effectue un double saut juste à droite (photo 101) pour atteindre les canalisations. Dans l'amphithéâtre, il me suffit de lancer la bouteille à gauche de la salle pour déconcentrer les terroristes (photo 102). Rapidement, en redescendant par la droite, j'éteins les lumières de la





salle. Il ne me reste plus qu'à passer derrière le rideau et à ouvrir la porte. Droite ou gauche ? J'entre en premier dans la salle de gauche, où j'étrangle le terroriste qui surveille mon contact (photo 103). Ingrid, me voilà !

SUIVEZ INGRID KARLTHSON JUSQU'À L'ENTRÉE DU REPAIRE DE SADONO

Après une courte discussion, je suis la belle jusqu'à la double porte. Pendant que cette dernière déconcentre nos deux gardes, je pars par la droite en prenant soin de désactiver la sulfateuse (photo 104). Au fond, le pauvre homme se prend un bon coup de coude dans la nuque, avant de finir dans l'ascenseur. Ingrid me rejoint et nous permet d'accéder à la seconde partie de l'immeuble (photo 105). Je pars par la gauche, elle par la droite. Une fois arrivé au bout, je m'approche du garde. Après m'en être servi comme bouclier humain, j'en achève un deuxième avec ma visée laser. Deux autres débarquent en force, ils mourront dans les secondes qui suivent. Les pauvres...



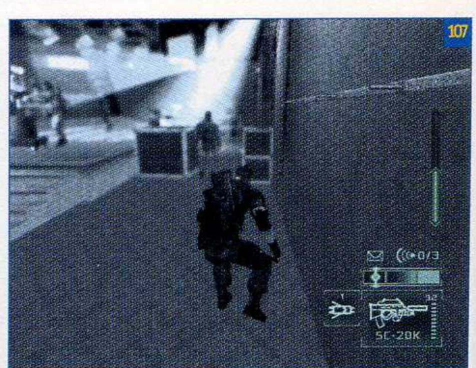


SADONO DOIT RESTER CONSCIENT LORS DE SA CAPTURE

Plus loin, ma patience ayant ses limites, j'assomme les deux gardiens en prenant soin d'éclater l'ampoule du couloir car il y a une caméra de surveillance (photo 106). Près du bar, j'escalade le tuyau pour atteindre le conduit

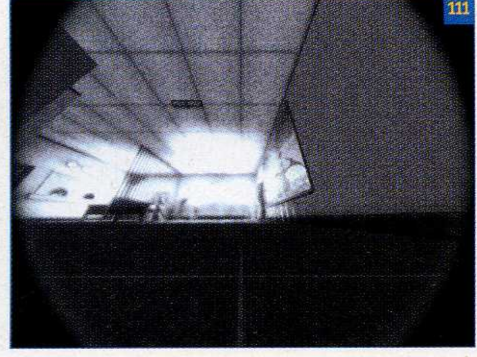


d'aération. O.K., les possibilités ne sont pas multiples et il me faut Sadono. Pendant l'enregistrement de son discours, je cours en direction de la porte devant lui en longeant le mur de droite (photo 107). Quelques secondes plus tard, il s'approche de ma position et je peux enfin le prendre en otage (photo 108). Tant que je dirige son corps vers les autres terroristes, je ne risque

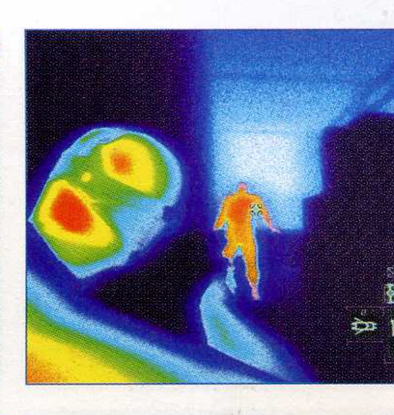




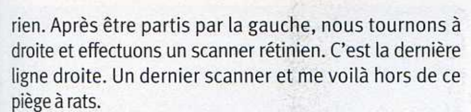
108



111



115



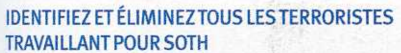
rien. Après être partis par la gauche, nous tournons à droite et effectuons un scanner rétinien. C'est la dernière ligne droite. Un dernier scanner et me voilà hors de ce piège à rats.



LOS ANGELES, ÉTATS-UNIS

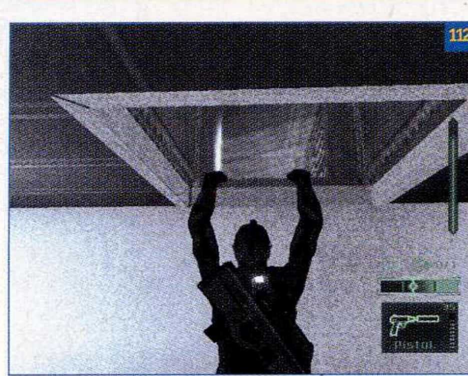
OBJECTIFS

- Identifiez et éliminez tous les terroristes travaillant pour Soth
- Tuez Soth et récupérez le dernier ND133 contenant la variole



IDENTIFIEZ ET ÉLIMINEZ TOUS LES TERRORISTES TRAVAILLANT POUR SOTH

Pour ma dernière mission, je dois infiltrer un aéroport et tuer cette fois tous les terroristes présents au milieu de milliers de civils. Heureusement, les terroristes viennent juste d'être vaccinés contre la variole et peuvent être repérés à l'aide des lunettes infrarouge puisque la température de leur corps est plus élevée que la moyenne. Dès mon arrivée, j'escalade le grillage et me faufile rapidement à l'intérieur du camion, qui démarre et entre par le garage de l'aéroport. En sortant du poids lourd, je remarque un garde (photo 109) avec son chien qui se balade du côté droit. Ma cible est la personne de forte corpulence juste en face. Alors j'avance tranquillement dans sa direction, puis je longe sa cabine avant de me

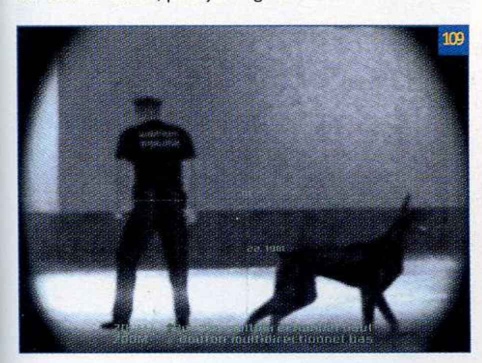


112



cacher dans la pénombre. Un léger zoom suffit à lui loger une balle en pleine tête (photo 110). Je cache ensuite le corps derrière une voiture et passe la porte sans souci. Dans la salle suivante, j'attends que la femme de ménage entre dans les toilettes (photo 111) avant de tirer une balle dans la lampe qui éclaire la salle de droite. Elle n'entend rien. Je l'observe dans les toilettes à l'aide de mon câble optique. Ne va rien t'imaginer, Lambert. Une fois cette dernière ressortie, j'entre à mon tour et saute sur l'évier pour me hisser dans les canalisations (photo 112). Au bout, un civil et un terroriste discutent, je me laisse tomber et m'approche du terroriste par la droite. Un simple sifflement le convainc de s'approcher (photo 113). Je le contourne, l'assomme et lui loge une balle de silencieux en pleine tête après l'avoir caché dans l'ombre. Décidément, cette mission me plaît. J'éteins le projecteur et le néon de droite et je continue par le tapis roulant le plus proche (photo 114). Je retombe à droite dans la salle suivante et attends que le terroriste se retrouve seul. Ensuite, je l'attire vers moi d'un simple sifflement avant de m'en débarrasser (photo 115). Il me suffit de longer le mur vers la gauche pour trouver le deuxième (photo 116). J'use à nouveau de mes cordes vocales, ce dernier s'approche et j'exécute l'enchaînement classique : coup de coude et balle en pleine tête, avant de cacher le corps. Plus qu'un et il se trouve juste au-dessus de moi. Après m'être chargé du gros projecteur (photo 117), je grimpe l'escalier principal et explose le néon du centre. Une fois que le policier repart par la droite, je me faufile, accroupi, vers la gauche pour

116



109



113



117





110



114



118











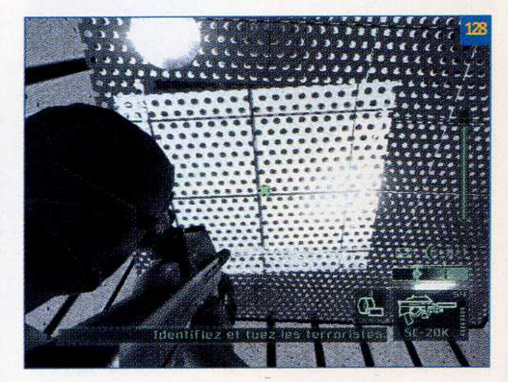


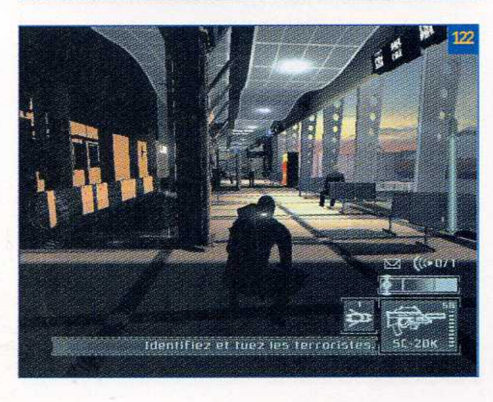
tuer le dernier terroriste de la salle (photo 118). Du travail propre : je peux être fier. Une fois la porte ouverte, j'ai le choix entre deux tapis roulants (photo 119). J'opte pour celui de droite après avoir éclaté l'ampoule. Un tuyau me donne accès au grillage (photo 120). On n'est jamais trop prudent, alors je tire dans la seconde ampoule. Plus loin, le choix est restreint, j'avance doucement et me colle à droite de la vitre, le civil ne me voit pas (photo 121). Tirer dans la lampe est inutile, il donnerait l'alerte. Une caméra de diversion ? Pareil, je n'aurais pas le temps de courir jusqu'au bout. Un électrochoc s'impose... En partant, je n'oublie pas d'éclater le néon. Me voici dans une longue salle d'attente (photo 122). Tuer le terroriste risquerait de briser ma couverture, la pièce étant mal insonorisée. J'opte donc pour la filature. Dès que ma proie a quitté les lieux par la gauche, je récupère le code sur l'ordinateur (photo 123) et continue mon chemin. Le code est : 5325. La caméra est blindée. En tirant dans les deux premières lampes pour l'attirer, le terroriste s'approche enfin et meurt aussitôt. Une fois la troisième lampe dégommée, je cache le corps à droite et ouvre la porte juste en face. Mes lunettes m'indiquent que le prochain terroriste est celui de droite. Lui tirer une balle dans la tête ou l'assommer maintenant serait idiot, un civil se trouve juste à côté. Finalement, je l'attends tranquillement dans le noir et l'attrape (photo 124) avant de l'emmener dans un coin sombre pour le finir.

TUEZ SOTH ET RÉCUPÉREZ LE DERNIER ND133 CONTENANT LA VARIOLE

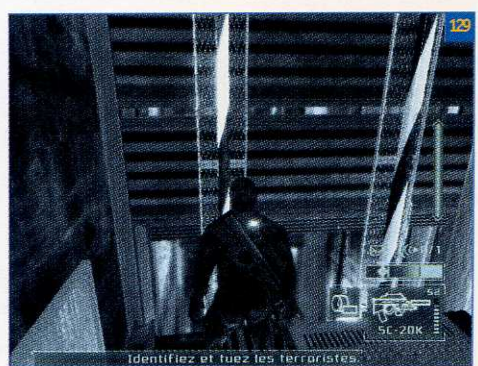
Maintenant, les choses se compliquent. J'entre à nouveau dans la salle et ouvre cette fois la porte de gauche (photo 125). Des gardes vont surgir de l'autre côté et la luminosité est trop importante. Je me positionne donc dans le coin et dégomme un à un chaque néon à l'aide de mon silencieux, visée laser enclenchée pour plus de précision. Enfin, j'avance lentement, tout en évitant les deux fonctionnaires qui discutent (photo 126). Au bout, je descends le long de l'escalator de droite. Malgré les lumières, personne ne me remarque, même pas la caméra vers le bas de l'escalator à droite. À l'aide des jumelles, je constate que Soth est toujours là, la mallette contenant le ND133 dans les mains (photo 127). Derrière moi, une grande salle, deux ascenseurs, deux caméras blindées. Il me suffit d'éclater les cinq lampes en partant de la droite pour me frayer un chemin jusqu'à l'ascenseur. Étape suivante : le deuxième étage. Enfer ! Me voilà coincé, les terroristes ont coupé le courant. Heureusement, en tirant simplement une balle dans la trappe (photo 128), je m'ouvre un passage vers le haut de l'ascenseur. J'ai toujours rêvé de faire ça... Les câbles sont nombreux, je me contente de celui juste derrière sur la gauche (photo 129). Une fois sur la corniche, je retourne sur le même câble et grimpe plusieurs mètres avant de retomber sur l'ascenseur suivant (photo 130). De là, je me









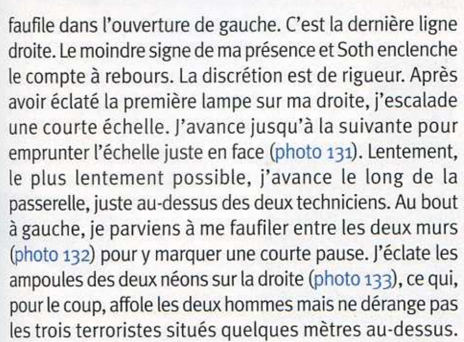


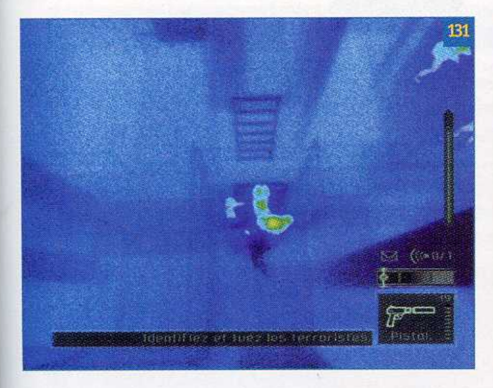






faufile dans l'ouverture de gauche. C'est la dernière ligne droite. Le moindre signe de ma présence et Soth enclenche le compte à rebours. La discrétion est de rigueur. Après avoir éclaté la première lampe sur ma droite, j'escalade une courte échelle. J'avance jusqu'à la suivante pour emprunter l'échelle juste en face (photo 131). Lentement, le plus lentement possible, j'avance le long de la passerelle, juste au-dessus des deux techniciens. Au bout à gauche, je parviens à me faufiler entre les deux murs (photo 132) pour y marquer une courte pause. J'éclate les ampoules des deux néons sur la droite (photo 133), ce qui, pour le coup, affole les deux hommes mais ne dérange pas les trois terroristes situés quelques mètres au-dessus.







Accroupi, j'atteins l'échelle éclairée par une lumière rouge (photo 134). Je jette un rapide un coup d'œil pour vérifier la position de mes ennemis avant de grimper à l'étage. Ils pensent avoir entendu du bruit... mais j'ai eu le temps de me cacher. Ensuite, je m'occupe de la lampe haut perchée (photo 135). J'attaque la dernière échelle (photo 136), me laisse tomber par l'ouverture juste à gauche (photo 137) et active mon zoom. Ils sont trois, ici, et plutôt coriaces. La précision est importante et je n'ai qu'une minute pour m'en débarrasser. Heureusement, j'ai conservé quelques gadgets utiles et il me suffit de choisir entre les électrochocs et le lancé de balles plastiques, avant les balles réelles. Quoi qu'il en soit, la mission est pratiquement terminée. Il ne me reste plus qu'à arrêter le mécanisme situé juste au bout de la passerelle. Que faire de la valise ? Durant mon séjour en France, j'ai découvert le plan dit Vigipirate : quelle belle invention ! Rapide comme l'éclair, je déboule au beau milieu de l'aéroport et dépose la mallette derrière deux policiers. Intrigués, ces derniers font appel à des spécialistes qui résolvent le problème sans difficulté. Je peux enfin rentrer chez moi et retrouver ma fille qui ne m'a pas vu depuis trop longtemps (photo 138) !







« Voilà Lambert, tu connais toute l'histoire.

– C'est incroyable, au bout d'un micro, les choses ont l'air si simples. Tu as raison, il faudrait peut-être penser à t'augmenter !

– Dans ma situation, on peut dire que tu as beaucoup d'humour et je ne sais guère si je peux l'apprécier à sa juste valeur. Ces enfoirés de la CIA vont m'interroger dans peu de temps et je ne sais pas encore ce que je vais pouvoir leur raconter.

– Eh bien, Fisher, dis-leur la vérité. Que tu as sauvé une nouvelle fois le monde d'un terrible fléau et que tu mérites quelques semaines de vacances loin des États-Unis, de l'Indonésie ou encore de l'Europe ! Le Japon, ça te dirait ? Tu pourras y faire la connaissance d'un certain Serpent, je suis persuadé que vous aurez beaucoup de choses à vous raconter ! Tiens, voilà deux billets, pour toi et ta fille.

– Mais je...

– Tu as beau être le meilleur espion, mon pauvre ami, j'arrive toujours à te piéger, surtout avec l'aide de ta gosse ! Les gars de la CIA débarquent dans quelques minutes, il est vrai, mais c'est simplement pour te souhaiter un bon voyage ! Imbécile, j'aurais aimé pouvoir filmer tout ça, t'aurais vu ta tête !

– Lambert, je crois qu'il me reste un ou deux électrochocs dans la poche... Tu vas me le payer. »

LE MULTIJOUEUR

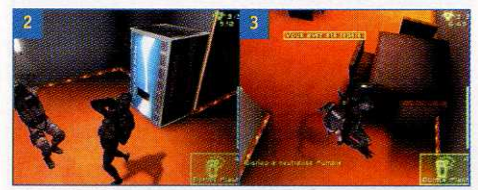
Deux équipes se font face : les espions de Shadownet et les mercenaires d'Argus. Chaque camp a ses particularités, que vous devez connaître pour survivre en multijoueur. De plus, n'hésitez pas à jouer les deux camps pour connaître les lieux de passage et les planques possibles selon les cartes.

SHADOWNET

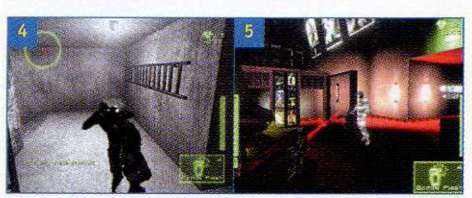


Présentation : Vous êtes en vue troisième personne (photo 1), comme lors de la campagne solo. Tous les mouvements de Sam Fisher sont accessibles, entraînez-vous à les effectuer rapidement pour ne pas mourir bêtement. Il est très utile également de passer de la position accroupie au mode course. Abusez du didacticiel pour réviser tout cela.

Particularités : L'espion peut donner des coups de coude (photo 2) pour repousser temporairement un mercenaire. Grâce à vos mouvements de gymnaste, vous pouvez tomber sur l'ennemi pour l'assommer (photo 3).



Si vous passez derrière un mercenaire, vous pouvez l'attraper et le tuer sur le coup (photo 4) en lui brisant la nuque. Vous pouvez également le traîner dans un endroit sombre et l'assommer ; ou le garder et l'étouffer s'il vous en a fait baver. L'espion se sent à l'aise dans des endroits sombres et étroits.



Arme principale : Le pistolet électrique permet de paralyser un mercenaire (photo 5) pendant quelques secondes. Les tirs sont limités par une jauge d'énergie qui remonte toute seule, évitez donc de tirer en continu. Quand vous dégainez le pistolet, cela réduit le champ de vision et affiche une visée laser (photo 6) qui peut indiquer votre position si un mercenaire est dans le coin. Si vous tirez à la tête, cela paralyse encore plus le mercenaire. Comme arme universelle, le pistolet sert également à tirer des chaff grenades (photo 7), des flashbangs et autres gadgets dont vous devez vous équiper en début de mission.



Gadgets

La flashbang et la grenade chaff sont les attaques par défaut de l'espion. Il les balance à ses pieds pour fuir plus facilement, il peut aussi dégainer et les envoyer à un endroit précis.

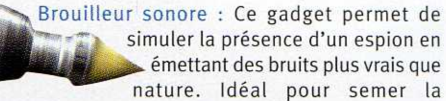
Smoke Grenade : Non seulement elle gêne la visibilité mais en plus, la fumée est toxique pour les mercenaires.

Flashbang : Permet d'aveugler l'adversaire et pour des raisons évidentes de gameplay, elle n'a aucun effet sur l'espion qui l'utilise.

Grenade Chaff : à utiliser de toute urgence pour bloquer le système électrique du mercenaire. Permet également de faire exploser toutes les lumières d'une pièce.

Caméra glue : Tirez où vous voulez pour placer cette mini-caméra. Elle se fixe aux décors et on peut alors espionner les déplacements de l'ennemi. On peut la faire exploser à distance, ce qui crée un nuage toxique.

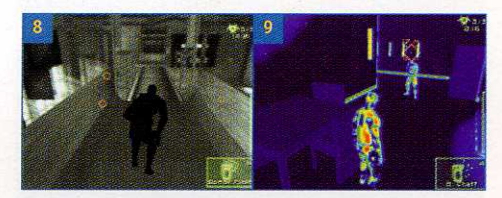
Balle espion : Une munition qui va se coller sur l'ennemi et vous informer de ses déplacements sur le radar. Elle permet également d'entendre le canal audio.



Brouilleur sonore : Ce gadget permet de simuler la présence d'un espion en émettant des bruits plus vrais que nature. Idéal pour semer la confusion dans le camp des mercenaires.

Mode de vision

Les zones d'ombre sont un bonheur pour l'espion; cependant il peut être pratique de se repérer un poil. La vision nocturne est idéale quand il ne faut rater aucun mouvement de fuite (photo 8). La vision thermale est pratique pour repérer les ennemis échaudés par votre intrusion. Ça marche à travers les décors, mais on ne voit plus trop bien ce qui nous entoure (photo 9).

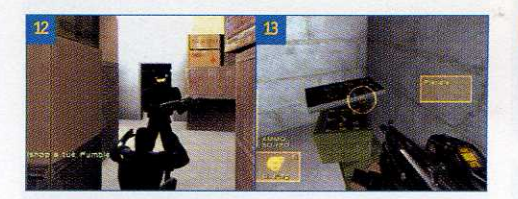


Argus

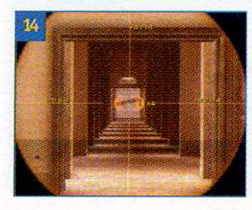
Présentation : Comme tous les jeux d'action auxquels vous avez déjà joué en multijoueur, vous êtes en vue subjective (photo 10). Vous ne voyez donc pas qui se cache derrière ou au-dessous de vous. Apprenez à changer brusquement de direction et d'angle de vision pour surprendre un espion un brin déconneur.



Particularités : Le mercenaire peut effectuer un petit saut mais rien qui ne vous permette d'escalader un muret ou de monter sur une corniche. Il peut aussi rusher en avant (photo 11), pour s'enfuir ou pour rentrer dans le lard d'un espion. Si vous effectuez un combo rush + coup de crosse sur un espion, vous pouvez tuer un espion (photo 12) avec la violence du coup. Après un rush, le mercenaire reprend son souffle quelques instants et avance donc plus lentement que d'habitude. Le mercenaire se sent rassuré dans les espaces larges et bien éclairés, sans objets ou faux plafonds à proximité.



Arme principale : Les munitions de votre arme sont limitées mais vous trouvez facilement des caisses de munitions (photo 13) dans les niveaux. En zoomant, on passe en mode sniper qui possède plusieurs zooms (photo 14). Il faut retenir sa respiration avant de tirer et on peut écouter les conversations ennemies dans ce mode de vue. L'espion peut repérer votre position de snipe donc méfiez-vous.



Gadgets



La grenade offensive : Comme son nom l'indique, à utiliser dans les endroits sombres ou les ouvertures pour débusquer un espion.

La mine murale : Elle se déclenche quand un espion passe à proximité. Si l'espion tire dedans, elle explose. Elle peut vous exploser dessus si un ennemi tire dedans quand vous êtes en train de la poser.

Grenade phosphorescente : Sa fumée n'est pas du tout toxique mais la cible traversant le nuage brillera comme une luciole.

L'alarme laser : Si vous trouvez que les niveaux n'ont pas assez de systèmes d'alarme, ce gadget permet d'en rajouter à des endroits que vous jugez importants. Il permet également d'espionner les conversations.

Fusée éclairante : Permet d'illuminer une zone pendant un temps limité. Très utile vu le nombre d'endroits sombres dans les niveaux. Ça se colle au mur et sans doute sur un espion avec un peu d'imagination.

Le tazer : Carrément indispensable lors d'un combat corps à corps contre un espion. Le tazer permet d'immobiliser l'ennemi, le temps de vider votre chargeur dessus.

Actions spéciales

Visée laser : Le mercenaire perd le réticule central et donc la possibilité de savoir d'où viennent les bruits. Par contre, le laser pointé dans l'obscurité permet de repérer immédiatement une personne cachée en la délimitant. Si on reste assez longtemps sur la cible, on peut même savoir s'il s'agit d'un mercenaire ou d'un espion (photo 15).

Torche : L'outil de base pour illuminer ce qui se passe devant vous. Par contre, cela rend le mercenaire visible à des kilomètres (photo 16).



Mode de vision

Cette vue permet de détecter les mouvements. Le mercenaire aura du mal à se diriger dans cette vue rougeâtre. Mais un allié, une grenade ou un espion indiscret seront immédiatement localisés. Toutefois, un espion qui bouge très lentement (premier cran de vitesse en furtif) ne sera pas détecté (photo 17). Les sources d'activité électrique seront clairement visibles, grâce à ce mode. Un espion utilisant son matériel se fera repérer de très loin, même s'il sort uniquement son pistolet sans l'utiliser (photo 18).



Les cartes du jeu



Pour le moment, huit cartes sont disponibles. Elles sont jouables sous deux ou trois modes de jeux différents, seule la carte cinéma est jouable uniquement en mode Neutralisation. Les modes de jeux sont :

– Neutralisation où vous devez neutraliser/protéger les NDI 133 du niveau selon votre camp (photo 19).

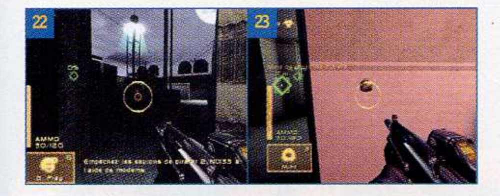
– Extraction où les espions doivent rapporter des tubes (photo 20) à la sortie du niveau et où les mercenaires doivent les bloquer dès que possible.

– Sabotage où, en tant qu'espion, vous devez placer des modems pour pirater les NDI 133 (photo 21) et en tant que mercenaire, empêcher les espions de réussir leur coup.



Conseils généraux

En mode Sabotage, si vous jouez mercenaire, n'oubliez pas que votre mission est de détruire les modems (photo 22) placés près des tubes et non de tuer l'espion. Il est en effet fréquent qu'un espion cherche la confrontation directe avec le mercenaire afin que son modem fasse le travail plus facilement. En mode Extraction, pensez à piéger la zone (photo 23) plus que d'habitude car

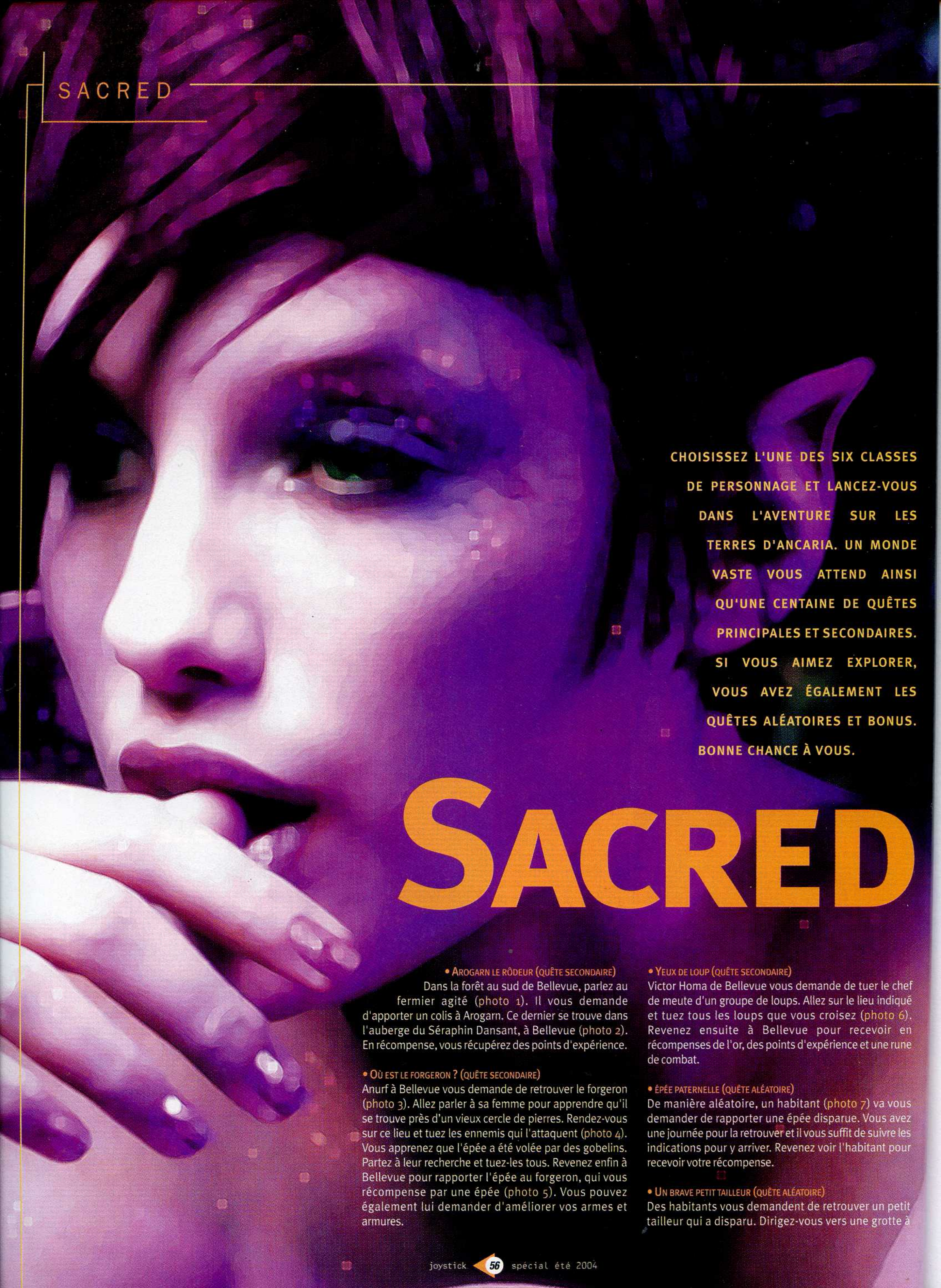


l'espion doit retourner à la sortie pour valider sa prise. Lors de cette phase, il est plus facilement détectable avec son tube à la main donc abusez de la vue pour détecter les mouvements. Abusez du mode Visite de la carte (photo 24) pour connaître les lieux de confrontation entre les deux camps et connaître le nom des zones lors des alarmes. Quand vous jouez mercenaire, pensez à regarder au-dessus des escaliers, l'espace est assez étroit pour permettre des acrobaties chez les espions (photo 25).



Le mot de la fin

Splinter Cell est une licence qui semble être bien partie pour avoir de nombreuses suites. Toutefois, la partie multijoueur de ce deuxième épisode laisse à penser que de nouveaux modes de jeux ou de nouvelles cartes seront bientôt téléchargeables sur Internet, de quoi s'occuper en attendant un Splinter Cell 3.



CHOISISSEZ L'UNE DES SIX CLASSES DE PERSONNAGE ET LANCEZ-VOUS DANS L'AVENTURE SUR LES TERRES D'ANCARIA. UN MONDE VASTE VOUS ATTEND AINSI QU'UNE CENTAINE DE QUÊTES PRINCIPALES ET SECONDAIRES. SI VOUS AIMEZ EXPLORER, VOUS AVEZ ÉGALEMENT LES QUÊTES ALÉATOIRES ET BONUS. BONNE CHANCE À VOUS.

SACRED

• Arogarn le rôdeur (quête secondaire)
Dans la forêt au sud de Bellevue, parlez au fermier agité (photo 1). Il vous demande d'apporter un colis à Arogarn. Ce dernier se trouve dans l'auberge du Séraphin Dansant, à Bellevue (photo 2). En récompense, vous récupérez des points d'expérience.

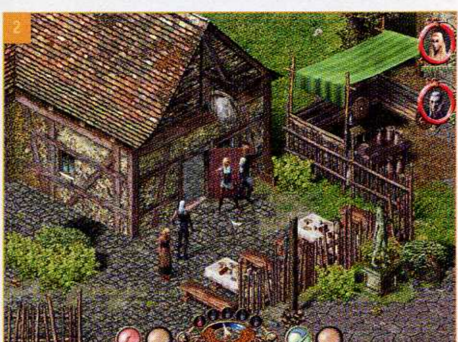
• Où est le forgeron ? (quête secondaire)
Anurf à Bellevue vous demande de retrouver le forgeron (photo 3). Allez parler à sa femme pour apprendre qu'il se trouve près d'un vieux cercle de pierres. Rendez-vous sur ce lieu et tuez les ennemis qui l'attaquent (photo 4). Vous apprenez que l'épée a été volée par des gobelins. Partez à leur recherche et tuez-les tous. Revenez enfin à Bellevue pour rapporter l'épée au forgeron, qui vous récompense par une épée (photo 5). Vous pouvez également lui demander d'améliorer vos armes et armures.

• Yeux de loup (quête secondaire)
Victor Homa de Bellevue vous demande de tuer le chef de meute d'un groupe de loups. Allez sur le lieu indiqué et tuez tous les loups que vous croisez (photo 6). Revenez ensuite à Bellevue pour recevoir en récompenses de l'or, des points d'expérience et une rune de combat.

• Épée paternelle (quête aléatoire)
De manière aléatoire, un habitant (photo 7) va vous demander de rapporter une épée disparue. Vous avez une journée pour la retrouver et il vous suffit de suivre les indications pour y arriver. Revenez voir l'habitant pour recevoir votre récompense.

• Un brave petit tailleur (quête aléatoire)
Des habitants vous demandent de retrouver un petit tailleur qui a disparu. Dirigez-vous vers une grotte à



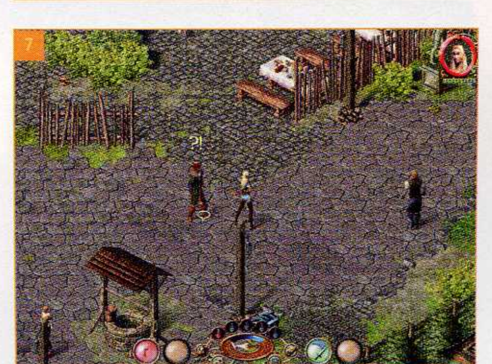




















l'endroit indiqué (photo 8) et tuez les loups habitant les lieux. Ramenez ensuite le tailleur en ville pour obtenir la récompense.

• **Fils disparu (quête secondaire)**
Une femme au sud de Bellevue recherche son enfant disparu. Rendez-vous au lieu indiqué et sauvez l'enfant des loups affamés. Revenez voir la femme (photo 9) pour recevoir de l'or et deux potions de soins. Vous avez une journée pour réussir cette quête.

• **Enlèvement (quête secondaire)**
Près de l'abbaye à côté de Bellevue, vous trouvez Novice Imue (photo 10) qui vous apprend que Novice Nimues a disparu. Allez à la grotte des hors-la-loi indiquée sur le plan puis tuez tout le monde dans ce mini-donjon. Une cage magique (photo 11) entoure Nimues et vous devez tuer le sorcier du coin pour annuler l'effet magique. Retournez ensuite à l'abbaye pour recevoir des pièces d'or en récompense.

• **La garnison royale (quête principale gladiateur)**
Escortez Rochefort jusqu'au commandant de Bellevue afin qu'il parle de la traîtrise de votre maître Julius. Le commandant Romata vous propose une mission pour le royaume.

• **Pour le roi et le pays (quête principale gladiateur)**
Vous devez trouver le sergent Treville, qui se trouve à Porto Vallum plus au nord. Traversez la région à cheval, puis parlez au sergent pour finir la quête et recevoir peut-être une rune de combat comme récompense.

• **Les sœurs de la couronne (quête principale séraphin)**
Le commandant Romata vous demande de parler au sergent Treville qui se trouve à Porto Vallum. Vous pouvez combattre tous les monstres aux alentours ou prendre un cheval pour éviter les ennemis. Vous devez traverser toute la région pour vous rendre à cette ville. Parlez au garde au pont puis continuez votre route jusqu'à Porto Vallum. Combattez les orcs près du pont, puis parlez au sergent pour finir la quête.

• **Pour la couronne d'Ancaria (quête principale elfe sylvaine)**
Le commandant Romata vous demande d'aller parler au sergent Treville à Porto Vallum. Prenez un cheval et traversez la région. Faites attention aux nombreux ennemis que vous pouvez éviter si vous vous baladez à cheval. Vous pouvez vous réfugier auprès d'un garde près d'un pont en cas de problème. Continuez votre route jusqu'à Porto Vallum où vous pouvez là aussi amener la masse d'ennemis aux gardes aux abords de la ville. Parlez au sergent pour finir la quête.

• **Pour la couronne d'Ancaria (quête principale elfe noir)**
Vous pouvez maintenant traverser le pont pour vous rendre à la crique d'argent. Parlez au commandant





















Romata qui vous demande d'aller rendre visite au sergent Treville à Porto Vallum. Achetez un cheval pour vous y rendre rapidement et évitez ainsi les patrouilles de gobelins et d'orcs. Aidez les gardes une fois au pont de Porto Vallum, puis parlez au sergent pour finir la quête. Vous recevez peut-être une rune de combat comme récompense.

• Pour le roi et le pays (quête principale mage de bataille)
Le commandant Romata vous demande de parler au sergent Treville à Porto Vallum. Prenez un cheval aux écuries de la ville afin de parcourir la région plus rapidement. Après avoir traversé le pont de la ville, tuez les gobelins et orcs aux alentours et parlez au sergent pour finir la mission . Vous recevez probablement une rune de combat comme récompense.

• Pour la couronne... Une fois de plus (quête principale vampire)
Le commandant Romata vous demande de rejoindre le sergent Treville qui se trouve à Porto Vallum. Prenez un cheval afin de traverser plus rapidement la région. Choisissez de combattre tous les monstres que vous croisez ou de les amener près des gardes. Traversez le pont et continuez votre voyage en évitant ou combattant les autres monstres que vous croisez. Vous arrivez enfin au pont de Porto Vallum où vous devez tuer les orcs et gobelins aux alentours avant de pouvoir parler au sergent pour finir la quête.

• Le livre de l'ultime sagesse (quête secondaire)
À la Crique d'Argent, un sorcier nommé Zaman vous demande de retrouver un livre magique (photo 12). Allez tuer des orcs à l'endroit indiqué et ramenez le livre pour recevoir de l'or, une rune de combat et la capacité d'apprendre des combos par ce personnage.

• Escorte (quête secondaire)
Dans la ville de la Crique d'Argent, parlez à Jacob Noxtrax (photo 13) qui a besoin d'une escorte jusqu'à Porto Vallum. La route est dangereuse et parsemée de bandits, de gobelins et d'orcs. La mission se termine au pont menant à la ville (photo 14) où vous recevez en récompense de l'or et des points d'expérience.
Note : si le garde meurt pendant le trajet, vous pouvez finir la quête mais la récompense sera de moindre importance.

• On achève bien les wyvernes (quête aléatoire)
Un habitant vous demande de tuer une wyverne (photo 15) à un endroit indiqué sur la carte. Vous avez une journée pour y arriver et recevoir une récompense.

• Lumière brillante (quête secondaire)
Dans la Crique d'Argent, Avengarius, un vétéran de l'armée, vous donne une carte au trésor (photo 16). Allez dans la grotte indiquée sur la carte et tuez tous les loups et ours qui s'y trouvent. Au fond de la grotte, vous trouvez deux coffres (photo 17). L'un des deux contient le trésor tant convoité. Revenez voir Avengarius pour partager le trésor et gagnez des points d'expérience.

• L'assassin (quête aléatoire)
Un habitant vous demande de tuer un elfe noir. Vous le trouvez dans la grotte qu'il vous indique (photo 18). Tuez-le, puis revenez voir cet habitant pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour finir la quête.

• Adelina (quête secondaire)
Le comte Marcus de la Crique d'Argent vous informe que sa fille a disparu. Cherchez dans les vieilles ruines au sud de la région et tuez les loups dans les environs. Vous trouvez Adelina pas loin (photo 19). Un poil trop aventurière, elle a perdu son cheval donc escortez-la jusqu'à son père dans la ville pour recevoir en récompense de l'or et des points d'expérience (photo 20).
Note : dès que vous voyez des loups attaquer quelque chose dans la forêt, courez aider Adelina avant qu'elle ne meure. Vous êtes également attaqué par des loups au retour, n'oubliez pas.

• Documents confidentiels (quête aléatoire)
Un noble vous demande de retrouver des documents qui ont été perdus. Rendez-vous très rapidement sur les lieux de disparition pour les retrouver (photo 21) et ramenez-les au noble pour avoir une récompense. Vous n'avez qu'une journée pour réussir cette quête.

• Propriétaire (quête aléatoire)
Un habitant (photo 22) vous demande de retrouver un artisan spécialisé et de l'escorter jusqu'à lui. Vous avez seulement une journée pour mener cette quête à bien.

• Sept Voiles et Davantage (quête aléatoire)
Un villageois vous demande de ramener une danseuse qui s'est égarée non loin de là. Allez la chercher à l'endroit indiqué sur la carte (photo 23) et ramenez-la en pleine santé auprès du villageois afin de recevoir une récompense bien méritée. Vous avez une journée pour remplir cette mission.

• Messager (quête secondaire)
Bien cachée derrière les arbres, Sandra Lintari (photo 24) vous demande d'apporter un message à quelqu'un situé

SFR PRESENTE

PlayStation

BEACH GAMES




SWIM


SPRINT


SURF

KAYAK



JUILLET

13/14	SAINT JEAN DE MONTS
16/17	PORNICHET
21/22	ARCACHON
24/25	ANGLET
28/29	GRUISSAN
31/1er	LA GRANDE MOTTE

AOUT

4/5	SIX FOURS
7/8	SAINTE MAXIME
10/11	BORMES LES MIMOSAS
13/14	LA SEYNE SUR MER

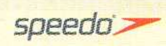
PARTICIPATION GRATUITE. PS2, MOBILES MULTIMÉDIA SFR, SURFS, KAYAKS... À GAGNER

1ère Journée : INITIATIONS KAYAK, SURF, KITE...

2ème Journée : CONTEST OUVERT À TOUS.

funradio
DES HITS & DU FUN















www.playstation.fr

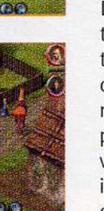
















à la Crique d'Argent dans les trois jours. Effectuez la mission dans les temps pour recevoir en récompense de l'or, des points d'expérience et une rune de combat. Si vous retournez voir Sandra ensuite, vous recevez d'autres points d'expérience.

• **VENGEANCE (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Un noble vous demande de tuer le chef des orcs qui effraie les habitants aux alentours. Vous avez une journée pour trouver l'orc (photo 25) à l'endroit indiqué et revenir chercher votre récompense auprès du noble.

• **DANS LES OMBRES DE LA MORT (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Un zombie effraie les habitants. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et tuez-le ainsi que ses acolytes (photo 26). Retournez parler à celui qui vous a confié la quête pour recevoir une récompense. Vous avez une journée.

• **POURFENDEUR D'ORCS (QUÊTE SECONDAIRE)**
Le sergent Quinn Dexter à Porto Vallum vous demande de tuer Urgalook, le chef des orcs. Allez au lieu indiqué et tuez tous les orcs et gobelins des environs. Trouvez et tuez Urgalook (photo 27) puis retournez parler au sergent pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompense.

• **LES ORCS (QUÊTE SECONDAIRE)**
En approchant d'une ferme à côté de Porto Vallum, vous voyez des orcs attaquer les villageois (photo 28). Protégez la ferme en tuant rapidement tous les orcs errants. Parlez à l'un des deux fermiers pour recevoir de l'or et des points d'expérience.

• **LES VOLEURS DE BÉTAIL (QUÊTE SECONDAIRE)**
Dans une ferme au nord de Porto Vallum, parlez à Irina (photo 29) qui vous demande de l'escorter jusqu'à son bétail. Vous devez vous frayer un chemin vers le lieu indiqué en tuant tous les ennemis s'approchant de vous. Dans une maison en ruine, tuez les voleurs aux alentours (photo 30) pour réussir la mission. Vous recevez en récompense des points d'expérience et un crâne.

• **MARCHAND CACHÉ (QUÊTE SECONDAIRE)**
Dans une grotte près de Porto Vallum, vous trouvez un marchand égaré (photo 31). Escortez-le jusqu'à la place du marché de la ville pour recevoir de l'or, des points d'expérience et l'accès au magasin.

• **WILBUR (QUÊTE PRINCIPALE)**
Le sergent Treville à Porto Vallum vous demande de délivrer Wilbur, un serviteur du prince, qui se trouve emprisonné dans le camp des orcs (photo 32). Frayez-vous un chemin vers ce camp en tuant tous les orcs sur votre passage. Délivrez Wilbur qui se trouve dans l'une des tentes du village. Il vous demande alors de le ramener à Urkenburgh, plus au sud. Continuez votre route vers l'endroit indiqué en tuant les orcs de la région et une fois sur place, parlez au prince pour finir la mission (photo 33). En finissant la quête, vous avez maintenant Wilbur comme coéquipier.

• **MISSION DIPLOMATIQUE (QUÊTE PRINCIPALE)**
Le prince Courage vous demande de vous rendre auprès du baron DeMordrey au château du Roc aux Corbeaux. Avec l'aide de Wilbur (photo 34), rendez-vous à ce château pour délivrer un message.

• **BÊTES FÉROCES (QUÊTE SECONDAIRE)**
Kitt à Florentina vous parle d'étranges attaques de loups sur le bétail. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez les loups et les brigands aux alentours. Ramenez ensuite le bétail (photo 35) à bon port pour obtenir en récompense de l'or et des points d'expérience.

• **CHASSEURS DE LA NUIT (QUÊTE SECONDAIRE)**
Kerinar près de Florentina vous informe que des loups enragés ont été vus dans la forêt d'à côté. Rendez-vous sur place et tuez la meute de loups qui vous attaque (photo 36). N'oubliez pas de tuer le leader pour réussir la quête. Quand vous avez fini, retournez voir Kerinar pour recevoir de l'or et des points d'expérience en récompense.

• **PUNITION SANGLANTE (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Un habitant se fait persécuter par un noble tyrannique. Allez à l'endroit indiqué et tuez-le (photo 37). Revenez ensuite voir l'habitant pour recevoir votre récompense. Vous avez une journée pour réussir cette mission.

• **RÔDEUR SYLVESTRE (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Un noble vous demande de partir à la rencontre d'un rôdeur (photo 38). Allez au lieu indiqué sur la carte et escortez le rôdeur jusqu'au noble pour recevoir votre récompense. Vous devez faire cette mission en une journée.

• **PREUVE D'AMOUR (QUÊTE SECONDAIRE)**
Markus, au pont de Porto Draco, vous demande de délivrer un message à sa bien-aimée Danielle. Rendez-vous au centre de Porto Draco pour le lui remettre (photo 39) et recevoir ainsi des points d'expérience pour avoir accompli la quête.

• Le camp des voleurs (quête secondaire)
Le maire de Porto Draco, Silvio Dala, vous demande de tuer tous les voleurs dans leur cachette. Allez à l'endroit indiqué sur la carte (photo 40) et tuez tous les voleurs sans oublier le leader. Retournez voir le maire pour recevoir de l'or, des points d'expérience et une amulette comme récompense.

• Nucquam Astralis (quête secondaire)
Lord Guido, sur la place de Porto Draco, vous demande de tuer tous les fantômes dans la villa aux portes de la ville. Rendez-vous sur place et tuez les ennemis. Allez ensuite à la cave pour continuer votre mission. Ressortez ensuite et descendez l'échelle. Tuez le reste des spectres et fantômes du coin puis parlez à l'esprit de Lady Janina. Il vous apprend que vos employeurs sont des monstres et vous demande de les tuer. Retournez en ville et tuez le couple (photo 42). Retournez ensuite parler à Lady Janina pour finir la quête. Vous recevez en récompense de l'expérience et peut-être une rune de combat. Si vous refusez de tuer les Guido, vous recevez uniquement une rune de combat.

• Chants de mort (quête aléatoire)
Un habitant vous prie de tuer une harpie non loin de la ville. Rendez-vous au lieu indiqué et tuez la harpie et les ennemis aux alentours (photo 43). Retournez parler à l'habitant pour recevoir la récompense. Vous devez finir la mission en une journée.

• Travers de porc (quête aléatoire)
Un fermier a perdu son cochon. Il vous demande d'aller le chercher en vous indiquant un lieu. Allez sur place et prenez le cochon avec vous (photo 44). Escortez-le jusqu'au fermier pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir cette mission.

• Murmures dans le vent (quête secondaire)
Dans la forêt de Florentina, une femme du nom de Sisaya Rei (photo 45) vous demande de récupérer des braies d'or dans les ruines d'un vieux temple. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez les loups autour du buisson. Quand vous prenez les braies, vous êtes attaqué par un groupe de morts-vivants (photo 46). Tuez-les tous puis revenez parler à Sisaya pour recevoir des points d'expérience et un anneau comme récompense.

• Vengeance (quête aléatoire)
Un habitant vous demande de tuer un ogre non loin de là. Allez à l'endroit indiqué et tuez l'ogre ainsi que les autres monstres aux alentours (photo 47). Vous avez une journée pour cette mission. Retournez près de l'habitant pour la récompense.

• Morts animés (quête aléatoire)
Un paysan vous demande de tuer un groupe de squelettes. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez les bandits et les morts-vivants (photo 48). Vous avez une journée pour réussir cette quête. Retournez parler au paysan pour recevoir une récompense.

• Escortes (quête aléatoire)
Un habitant vous demande de l'escorter jusqu'à une ville proche (photo 49). Tuez les ennemis sur la route et amenez-le jusqu'à l'endroit indiqué sur la carte.

• Un futur marié en cavale (quête secondaire)
Serena, près du temple de Mascarell, vous demande de retrouver le marié qui est en fuite. Allez à l'endroit indiqué et parlez au marié (photo 50). Il vous attaque et se rend rapidement pour ne pas mourir. Escortez-le jusqu'à Serena pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompense.

• Le tableau (quête secondaire)
Janosch, qui se trouve près du marché de Mascarell, vous demande de reprendre un tableau volé dans la maison de Baz. Allez au lieu indiqué et tuez les gardes devant la porte (photo 51). Entrez ensuite dans la maison et parlez à Baz. Ramenez alors le tableau à Janosch pour recevoir une récompense sous forme d'or et de points d'expérience.

• Boris Richfield (quête secondaire)
Au nord de Mascarell, près d'une rivière, parlez à Angelica qui vous apprend qu'un chevalier garde un pont empêchant des paysans de traverser. Allez parler au chevalier (photo 52) et attaquez-le en duel pour réussir la quête. Reparlez à Angelica pour recevoir de l'or et des points d'expérience.

• La hache de bataille du vieux vétéran (quête aléatoire)
Un noble vous prie de retrouver une vieille hache. Cheminez jusqu'à l'endroit indiqué sur la carte et éliminez les bandits des environs (photo 53). Récupérez ensuite la hache et retournez voir le noble pour recevoir la récompense. Vous avez une journée pour mener cette quête à bien.

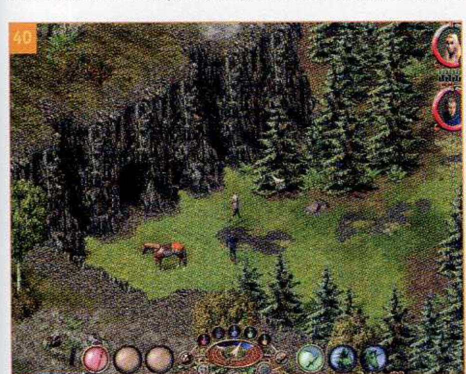


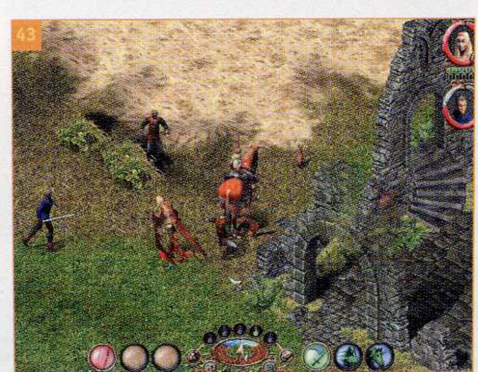































• Puits empoisonnés (quête secondaire)
Deylan, un habitant de la Croisée des Fées, vous informe que le puits a été empoisonné et vous demande par conséquent de retrouver un antidote qui est détenu par des brigands. Rendez-vous au lieu indiqué sur la carte et éliminez tous les voleurs à la surface de la grotte. Descendez ensuite l'échelle (photo 54) et tuez le reste des brigands, sans oublier le chef qui détient l'antidote. Prenez-le et retournez voir Deylan pour recevoir de l'or et des points d'expérience.

• Liens familiaux (quête secondaire)
Roland Gnaror, près de la Croisée des Fées, a perdu sa nièce lors d'une promenade à cheval. Allez à l'endroit indiqué et tuez les bandits aux alentours. Parlez ensuite à la femme (photo 55) et escortez-la jusqu'à Roland. Ce dernier était en fait un sorcier maléfique et vous devez le tuer rapidement ainsi que les créatures invoquées. Parlez enfin à la femme pour finir la mission et recevoir des points d'expérience et une rune de combat.












• Ronins (quête secondaire)
Le commandant de la Croisée des Fées vous demande de défendre le pont menant à la ville. Allez-y et éradiquez les bandits qui se trouvent des deux côtés du pont (photo 56). Une fois votre carnage terminé, retournez parler au commandant pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompense.

• La vache (quête aléatoire)
Un paysan vous demande de retrouver sa vache. Allez au lieu indiqué sur la carte (photo 57) et tuez les ennemis un peu trop près de l'animal. Escortez ensuite l'animal jusqu'à son propriétaire pour avoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir la mission.

• Maraudeur (quête aléatoire)
Un soldat vous demande de tuer un voleur qui rôde près de la ville. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et tuez le groupe de brigands présent (photo 58) ainsi que les fantômes. Récupérez l'objet volé et rapportez-le au soldat pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour compléter cette quête.

• Le camp des gitans (quête secondaire)
Sur la route menant au château du Roc aux Corbeaux, Drusa la gitane vous informe que des soldats de DeMordrey attaquent leur camp. Suivez le chemin pour vous y rendre et tuez tous les ennemis qui s'y trouvent (photo 59). Retournez ensuite parler à la gitane pour recevoir des points d'expérience et un crâne.

• Sharuka (quête principale)
DeMordrey au château du Roc aux Corbeaux (photo 60) vous envoie à la recherche de ses troupes d'élite près de l'abbaye au défilé de la Crique Glacée, au nord du château. Parlez au garde une fois sur place pour apprendre la trahison de DeMordrey. Tuez tous les soldats, puis retournez au château du Roc aux Corbeaux.

• La piste des rôdeurs (quête secondaire)
Nilannun, à Timberton, vous demande de partir à la recherche de deux de ses compagnons. Allez au lieu indiqué sur la carte et prenez les herbes de soin près du corps du premier rôdeur (photo 61). Ramassez l'amulette sur le corps et continuez votre route pour trouver le deuxième rôdeur. Donnez-lui les herbes médicinales pour le soigner, puis escortez-le jusqu'à Nilannun en ville (photo 62). Vous recevez de l'or, des points d'expérience et un objet aléatoire.

• L'arbre de vie (quête secondaire)
Vim, le chef des bûcherons de Timberton (photo 63), vous demande de l'escorter jusqu'aux elfes de l'arbre de vie. Protégez à tout prix Vim pendant le voyage car il se jette au combat avec ardeur. Quand vous arrivez enfin à l'arbre de vie (photo 64), combattez les elfes jusqu'à ce que leur chef accepte de parlementer avec les humains. Vous recevez de l'or et des points d'expérience comme récompense.

• De l'argent sale (quête secondaire)
Teleri, au village de Timberton, vous prie de retrouver quatre criminels dans la forêt. Allez au lieu indiqué sur la carte et parlez au magicien Ansonmular. Combattez les quatre criminels (photo 65) en n'oubliant pas de prendre une partie de leur corps comme preuve de leur mort. Retournez parler à Teleri pour recevoir de l'or et de l'expérience comme récompense.

• L'infirmier et la précieuse bête (quête aléatoire)
Un fermier vous demande de retrouver le vétérinaire pour soigner une bête malade. Allez au lieu indiqué sur la carte (photo 66) et escortez le docteur jusqu'au villageois pour réussir la mission. Vous avez une journée pour accomplir cette quête.

• Les chiens de guerre de DeMordrey (quête aléatoire)
Un villageois vous demande de venger sa fille en tuant un soldat de DeMordrey. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et tuez le soldat et les autres ennemis présents (photo 67). Revenez ensuite près du villageois pour la récompense. Vous avez une journée pour finir la quête.



















• La gargouille (quête aléatoire)
Un noble vous demande de tuer une gargouille qui effraie les habitants de la ville. Allez dans la grotte indiquée sur la carte et tuez les lézards volants puis la gargouille (photo 68). Revenez parler au noble pour finir la quête. Vous avez une journée pour remplir cette quête.



• Le médecin (quête aléatoire)
Un paysan vous demande d'aller chercher le médecin pas très loin de la ville (photo 69). Allez à l'endroit indiqué sur la carte et escortez le médecin jusqu'à la ville. Vous avez une journée pour réussir cette mission.

• Les hors-la-loi de la Tombe du Couvreur (quête secondaire)
Le commandant de la Tombe du Couvreur vous engage comme chasseur de primes et vous demande de pourchasser les bandits dirigés par un certain Robert. Allez à l'endroit indiqué sur la carte (photo 70) et entrez dans la grotte. Tuez les brigands sur votre passage et parlez au chef Robert. Il vous propose de devenir un guerrier libre et vous offre une mèche de cheveux à donner au commandant. Retournez à la Tombe du Couvreur (photo 71) et donnez la mèche de cheveux pour obtenir de l'or et des points d'expérience.

• L'enlèvement des femmes de la Tombe du Couvreur (quête secondaire)
Le maire de la Tombe du Couvreur vous demande de sauver les femmes du village qui ont été capturées. Allez au lieu indiqué sur le plan et tuez les bandits aux alentours (photo 72). Entrez ensuite dans la grotte et tuez les ennemis restant. Prenez la clé des cellules sur le chef et délivrez les femmes dans les cellules. Retournez près du maire pour avoir en récompense de l'or et des points d'expérience. Vous avez trois jours pour réussir la mission.

• Le marchand de la Tombe du Couvreur (quête secondaire)
Sur le chemin menant à la Tombe du Couvreur, Franca (photo 73) vous demande de venger sa sœur. Allez au passage indiqué sur le plan et tuez le marchand et les bandits. Parlez aux femmes prisonnières pour les délivrer. Retournez parler à Franca pour recevoir de l'or et un crâne. Vous recevez de l'expérience en parlant aux femmes prisonnières.



• Le capitaine Tête de cochon (quête secondaire)
Leah Joyce, au château du Roc aux Corbeaux, vous demande de tuer un capitaine de DeMordrey. Allez à l'endroit indiqué et tuez-le (photo 74). Apportez sa tête à Leah Joyce pour recevoir des points d'expérience et un objet aléatoire comme récompense.

• Vers le défilé de la Wyverne (quête principale)
Wilbur, mortellement blessé au château du Roc aux Corbeaux, (photo 75) vous demande de prévenir le prince Courage de la traîtrise de DeMordrey. Allez au poste de garde aux portes du désert et tuez les gardes. Continuez votre route jusqu'à trouver les corps des soldats massacrés par les morts-vivants (photo 76).

• Plans machiavéliques (quête secondaire)
Quinn, agent de la couronne, vous demande d'échanger des documents dans les quartiers généraux. Allez-y et actionnez la cloche pour attirer les gardes loin des documents. Si vous vous faites repérer, la mission échoue. Si tout se passe bien, prenez les documents sur la table (photo 77) et retournez parler à Quinn pour recevoir de l'or et des points d'expérience.

• Le champ de bataille (quête principale)
Michaelius, un soldat agonisant, vous demande de l'eau. Allez au sud et tuez les morts-vivants sur votre passage. Vous arrivez assez rapidement à une mare (photo 78). Prenez la bouteille d'eau sur le sol et retournez parler au soldat. Il vous demande d'aller retrouver Vilya à Mascarell.

• V – Taro es Victor (quête secondaire)
Si vous n'avez pas encore parlé au maire de Porto Draco, allez lui parler après la traîtrise de DeMordrey pour recevoir cette mission. Il vous demande de tuer des soldats de DeMordrey. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et entrez dans la grotte (photo 79). Tuez tous les soldats visibles y compris leur chef pour réussir la mission. Donnez la tunique du chef au maire pour recevoir de l'or et des points d'expérience.

• Vilya, baronne de Mascarell (quête principale)
Retournez à Mascarell et allez à la grande villa pour parler à Vilya (photo 80). Elle vous informe que le prince Courage est vivant et vous demande de l'escorter à Tyr-Fasul.







• Évasion de Mascarell (quête principale)
Escortez Vilya jusqu'aux portes nord de la ville (photo 81). Tuez tous les soldats de DeMordrey sur votre chemin et traversez la forêt pour rejoindre la ville de Tyr-Fasul.

• Le guerrier inconnu (quête secondaire)
Dans une carrière de la forêt entre Mascarell et Tyr-Fasul, vous trouvez un guerrier qui combat des ours (photo 82). Parlez-lui et il vous demande de l'escorter jusqu'à Tyr-Fasul pour qu'il s'y repose. Une fois sur place, vous recevez de l'or et des points d'expérience comme récompense. Reparlez-lui quand vous quittez les lieux (photo 83). Escortez-le jusqu'aux abords de la forêt où il vous apprend qu'il s'appelle Jacquaire et qu'il se rend à Braverock.

• Les plans du prince Courage (quête principale)
Allez à Tyr-Fasul et parlez au prince Courage dans la forteresse (photo 84). Il vous remercie d'avoir ramené Vilya et projette de combattre DeMordrey avec une armée. Il vous demande ensuite de parler à la sorcière Shareefa. Cette dernière vous conseille d'aller à la forteresse des orcs de Khorad-Nur et crée un portail pour vous simplifier la vie (photo 85).

• Le campement des éclaireurs (quête secondaire)
Mario Kani, commandant d'Ahil-Tar, vous demande de retrouver trois éclaireurs dans la région. Allez aux endroits indiqués pour apprendre par le premier (photo 86) qu'il y a une activité des morts-vivants dans la région. Allez parler au deuxième éclaireur pour apprendre qu'un monstre énorme habite dans le désert et que les morts-vivants le suivent. Enfin, allez au lieu où se trouve le troisième éclaireur (photo 87) pour y trouver un cadavre. Retournez parler au commandant à Ahil-Tar pour avoir de l'or et des points d'expérience comme récompense.

• Le camp des morts-vivants (quête secondaire)
Le gardien des portes de Khorad-Nur vous demande de détruire un campement de morts-vivants au sud de la ville. Allez à l'endroit indiqué et tuez les morts-vivants ainsi que le dragon qui les accompagne (photo 88). Revenez parler au gardien pour avoir accès à la ville.

• Le parchemin de Mhic'Dar-Mon (quête secondaire)
Gulak, à Khorad-Nur, vous demande de retrouver un parchemin sacré. Allez dans les ruines de l'abbaye (photo 89) et tuez les morts-vivants. Descendez dans la grotte et tuez le reste des ennemis. Prenez le parchemin dans la dernière salle puis retournez parler à Gulak pour recevoir des points d'expérience.

• Vers Braveroc (quête principale)
En parlant puis en combattant le shaman orc de Khorad-Nur (photo 90), vous trouvez une corne magique qui vous montre les événements passés. Allez trouver le prince Courage au château de Braveroc. Parlez à l'agent en ville, puis à l'espion qui se trouve près d'une auberge.

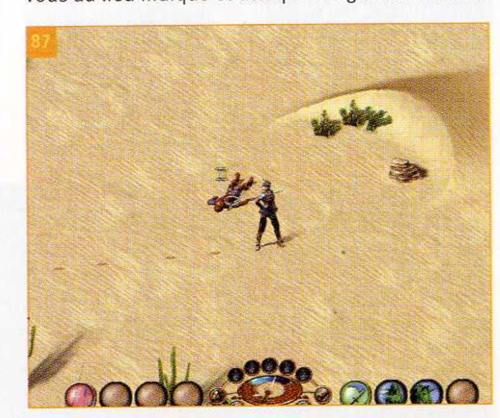
• Le lâche (quête secondaire)
Une femme orc à Khorad-Nur vous demande de retrouver son mari à Normad-Nur et de le ramener à la maison. Allez à l'endroit indiqué et parlez à l'orc (photo 91). Escortez-le jusqu'à Khorad-Nur en attendant l'orc. Vous recevez de l'or et des points d'expérience pour votre peine.

• Les esclaves des orcs (quête secondaire)
Un chef orc près du lac de Khorad-Nur vous demande de le venger en tuant des gobelins esclavagistes. Rendez-vous au lieu indiqué et attaquez le gobelin dans la maison (photo 92). Parlez-lui, puis récupérez les objets dehors pour remonter jusqu'au campement. Tuez alors tous les gobelins du village pour réussir la quête. Vous recevez de l'or et des points d'expérience comme récompense.

• Les colons du désert (quête secondaire)
Mario Kani, le commandant d'Ahil-Tar vous demande de retrouver des colons dans le désert. Allez au lieu indiqué et tuez les orcs et morts-vivants aux alentours. Parlez aux colons (photo 93) et escortez-les jusqu'à la ville. Vous recevez de l'or et des points d'expérience comme récompense.

• Les colons disparus (quête secondaire)
Parlez à Mario Kani, le commandant d'Ahil-Tar, pour recevoir une mission où vous devez sauver des colons prisonniers des orcs. Allez à l'endroit indiqué et tuez les orcs aux alentours. Parlez à l'un des colons (photo 94) et escortez-les jusqu'à la ville pour recevoir de l'or et des points d'expérience.

• Évacuation (quête secondaire)
Reparlez à Mario Kani qui vous demande de protéger les colons qui s'enfuient vers le portail le plus proche. Tuez les morts-vivants qui se trouvent en ville (photo 95), puis prenez le portail de Khorad-Nar pour rejoindre les colons. Parlez-leur puis retournez parler au commandant d'Ahil-Tar pour recevoir des points d'expérience et un objet aléatoire.


87


84


85


88


89

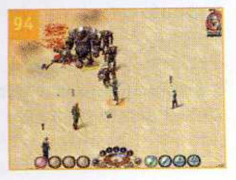

86


90


91


92


93


94


95

• **Des araignées ! (quête secondaire)**
Dans une ferme près de Bravebourg, tuez les araignées et parlez à Roger (photo 96). Il vous apprend qu'une sorcière de la région lui a jeté un sort et qu'il admet ses erreurs du passé. Allez au cercle de pierres au sud de la ferme et tuez les araignées autour de la sorcière (photo 97). Parlez à la femme, puis retournez parler au fermier pour finir la quête. Vous recevez de l'or comme récompense.

• **Les desseins de la confrérie (quête secondaire)**
À l'ouest de Bravebourg, tuez les brigands puis parlez à la femme qui se prénomme Elitha (photo 98). Escortez la femme jusqu'à son père à Bravebourg. Une fois sur place, vous voyez les membres du culte vous attendre (photo 99). Tuez-les tous jusqu'au dernier sans oublier le leader. Parlez alors au père puis à Elitha pour finir la quête. Vous recevez de l'or et des points d'expérience.

• **La chasse aux braconniers (quête secondaire)**
Galadoriel, sur la route de Bravebourg (photo 100), vous demande de trouver et de tuer des braconniers. Allez à l'endroit indiqué et tuez les hommes avec l'aide de Galadoriel. Parlez-lui ensuite pour recevoir des points d'expérience comme récompense.


96


97


98

• **Magicien (quête aléatoire)**
Un noble vous demande de tuer un magicien dans les environs. Allez au lieu indiqué et tuez le magicien (photo 101). Retournez parler au noble pour avoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir votre mission.


99

• **Les robes noires (quête secondaire)**
Martin, à la Plume du Comté, vous demande de secourir sa fille capturée par des prêtres maléfiques. Allez au lieu indiqué et tuez tous les prêtres autour du cercle de pierre (photo 102). Retournez parler au fermier Martin pour recevoir de l'or et des points d'expérience. Si la fille se transforme en gargouille, vous avez échoué dans votre quête.

• **Vauriens (quête secondaire)**
Le capitaine de la Plume du Comté vous demande de capturer le chef d'une bande de brigands. Allez au lieu indiqué sur la carte et entrez dans la grotte (photo 103). Tuez tous les brigands jusqu'à arriver au chef. Il vous propose un marché en vous donnant une de ses oreilles. Retournez parler au capitaine en ville et donnez l'oreille de brigand pour finir la mission. Vous recevez de l'or comme récompense.

• **Situation compromettante (quête secondaire)**
Fablo DeSabreze, à la Plume du Comté, vous propose de rapporter un collier à la Dame Dana non loin d'ici. Rendez-vous à l'endroit indiqué rapidement (photo 104) avant que le mari ne se doute de quelque chose. Retournez voir Fablo pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompense.

• **Les prêtres noirs (quête secondaire)**
Gericam, agent de la couronne à Braveroc, vous demande de démanteler un culte de prêtres noirs et de libérer les prisonniers. Allez au lieu indiqué en ville et entrez dans la tour (photo 105) puis descendez les escaliers. Tuez les prêtres du niveau, puis descendez à l'étage en dessous pour tuer les autres prêtres. Récupérez la clé sur le chef des prêtres et libérez les prisonniers dans la cellule (photo 106).

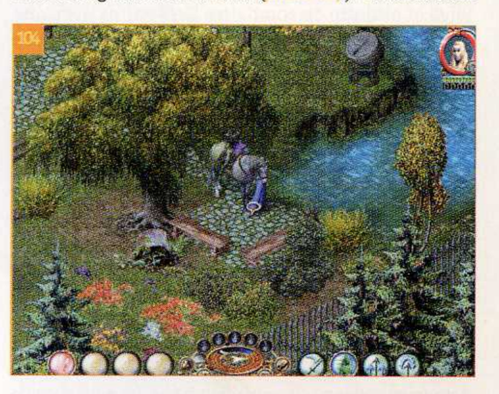

100


101


102


103

• **Résistants dans les égouts (quête principale)**
L'espion vous apprend que le prince Courage se cache dans les égouts de la taverne (photo 107). Entrez et allez dans les égouts au fond de la taverne. Frayez-vous un chemin et descendez de deux étages en tuant tous les ennemis sur votre passage.


104


105


106


107



108



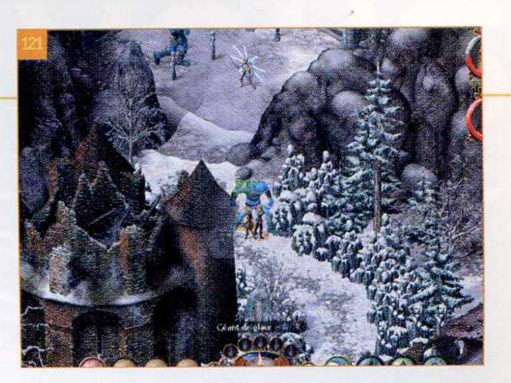
109



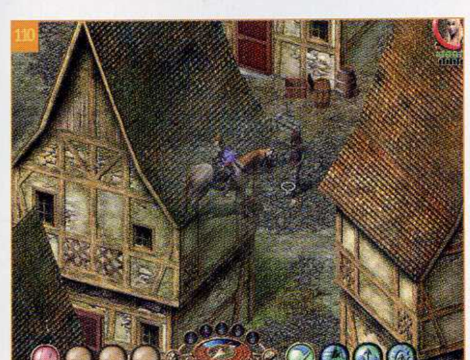
113



114



121



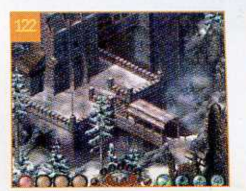
110



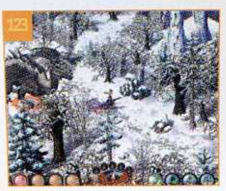
115



116



122



123



111



112



117



118



119

• Nourriture pour démon (quête secondaire)
Le capitaine de Braveroc vous propose une mission : trouver la source des petits démons se baladant dans les environs. Allez à l'endroit indiqué et entrez dans la grotte (photo 108). Tuez les démons et les prêtres sans oublier Lugkok, leur chef. Ressortez et retournez parler au capitaine pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompense.

• Coursier (quête secondaire)
Henno, le marchand sur la place de Braveroc (photo 109), vous demande d'apporter des biens à un marchand errant sous trois jours. Vous recevez de l'or, des points d'expérience et un objet aléatoire si vous réussissez la mission.

• Neige d'Ancaria (quête secondaire)
Fabrizio DaCorda vous demande d'apporter de la marchandise illégale dans le quartier des voleurs. Donnez le paquet à l'homme louche (photo 110) qui se fait attaquer par le capitaine Bergonix. Parlez au capitaine pour finir la mission. Vous recevez de l'or, des points d'expérience et un objet aléatoire comme récompense.

• Officier et gentleman (quête secondaire)
Une jeune femme du nom d'Ancala da Anelina Fintaria (photo 111) est harcelée par un officier de DeMordrey. Allez à l'endroit indiqué sur la carte, à la sortie de la ville et affrontez en duel cet homme et ses soldats. Retournez parler à la jeune femme pour recevoir des points d'expérience et un objet aléatoire.

• Au secours d'une noble dame (quête secondaire)
Une vieille servante dans les rues de Braveroc vous demande de délivrer sa maîtresse retenue captive par son mari. Allez au lieu indiqué et tuez Zaphod DeFaltar. Utilisez la clé pour ouvrir la maison à côté et délivrez la femme (photo 112). Escortez ensuite la femme jusqu'à son amant aux portes de la ville. Vous recevez en récompense de l'or, des points d'expérience et une rune de combat. Vous recevrez peut-être un objet de la part de Martha et de Dame Enait Sir'hc.

• Cruelle justice (quête secondaire)



120

Adamanta, à Braveroc, vous demande de sauver son honneur en tuant son agresseur et en parlant au juge. Allez au lieu indiqué et entrez dans la maison (photo 113). Tuez la personne qui vous attaque et parlez à l'autre personne pour finir la mission. Retournez voir Adamanta pour recevoir des points d'expérience et une rune de combat en récompense.

• Pierres et rochers (quête aléatoire)
Un paysan vous demande de retrouver un géologue. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et entrez dans la grotte. Tuez les ennemis aux alentours et parlez au géologue. Escortez-le jusqu'au paysan pour recevoir une récompense.

• Escorte dans le quartier des voleurs (quête secondaire)
Sarevokk, à Braveroc (photo 115), vous demande de l'escorter jusqu'à un marchand dans le quartier des voleurs. Tuez les brigands et voleurs sur votre chemin jusqu'à l'endroit indiqué sur la carte. Parlez au marchand puis à Sarevokk pour finir la mission. Vous recevez de l'or et des points d'expérience.

• Kalim-Khor (quête secondaire)
Daniellus Montagnus, un médecin à Bravemur, a besoin d'un antidote pour soigner le capitaine de la ville. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez les chiens et les elfes noirs sur votre chemin. Entrez dans la forteresse des elfes noirs (photo 116) et tuez le leader des elfes. Retournez voir le médecin en ville pour finir la mission.

• Ilim Zhurag-Thalir (quête secondaire)
Celdrahil, à Bravemur, vous informe que des elfes noirs ont attaqué des fermiers non loin de la ville. Allez de l'autre côté de la rivière et tuez les elfes noirs que vous croisez (photo 117). Vous n'êtes pas obligé d'attaquer l'araignée géante pour réussir la mission. Retournez parler à Celdrahil pour recevoir de l'or et des points d'expérience.

• Prince, magiciens et démons (quête principale)
Dans les égouts de Braveroc, le prince Courage vous demande de parler à la sorcière Shareefa, juste à côté de lui (photo 118).

• Vers le monastère de la crique glacée (quête principale)
Shareefa crée un portail (photo 119) et vous demande de l'escorter jusqu'à un monastère loin au nord. Dans la bibliothèque de ce monastère, vous trouvez des références aux démons apparaissant dans le pays.

• Magie d'outre-tombe (quête aléatoire)
Un villageois vous demande de tuer un magicien mort-vivant non loin de là. Allez au lieu indiqué sur la carte (photo 120) et tuez les morts-vivants qui vous attaquent. Retournez parler au villageois pour recevoir une récompense.

• La bibliothèque des Anciens (quête principale)
Après avoir tué des géants des glaces (photo 121), vous rencontrez Maegving Telari qui vous informe que vous devez trouver l'entrée de la bibliothèque des Séraphins. Entrez alors dans la bibliothèque et tuez tous les géants de glace et les gobelins sur votre chemin. Poursuivez votre route en tuant des géants de glace à l'extérieur pour arriver à un autre bâtiment (photo 122). Entrez et tuez de nouveau tous les ennemis sur votre route. Parlez à la colonne de lumière dans une des salles pour entendre la parole des Anciens.

• Les éléments d'Ancaria (quête principale)
Shareefa vous informe que vous devez trouver les quatre éléments éparpillés sur le royaume : le vent dans le palais de glace abandonné de Frostgard, le feu près d'Alkazaba noc Draco et l'eau et la terre dans le territoire des elfes noirs de Zhurag-Nar et Verag-Nar. Continuez votre chemin en vous aidant de la carte pour trouver le palais de glace gardé par un dragon (photo 123). Entrez dans le bâtiment et prenez le premier élément. Ressortez et retournez à l'entrée de la forteresse de la crique glacée. Vous devez vous rendre dans la région d'Alkazaba noc Draco pour trouver l'élément de feu.

• Les collecteurs de taxes (quête secondaire)
Le maire de la Lande aux Loups vous demande de tuer les collecteurs de taxe. Cherchez-les dans le village et tuez-les (photo 124). Cherchez ensuite le rebelle dans les bois au lieu indiqué sur la carte et escortez-le dans la grotte afin de cacher l'argent. Tuez les gardes qui vous

















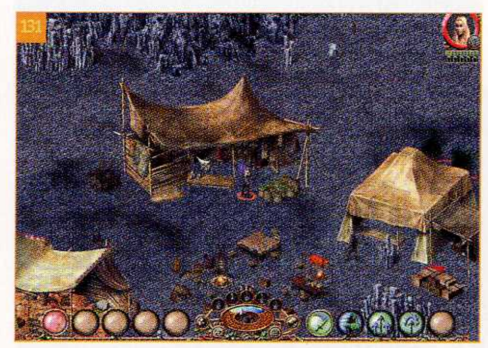
empêchent de passer (photo 125) et entrez dans la grotte. Retournez parler au maire afin de recevoir des points d'expérience et une rune de combat.

• Voleur de chef d'oeuvre elfique (quête secondaire)
Maegalinor de Tyr-Nadar se trouve dans la forêt de la Lande aux Loups. Parlez-lui pour avoir une mission. Vous devez récupérer un trésor dans la villa toute proche (photo 126). Entrez dans la villa et allez à la cave. Tuez tous les ennemis présents et récupérez une clé sur le chef. Entrez dans la salle des trésors pour récupérer l'objet précieux ainsi que d'autres objets. Retournez parler à Maegalinor pour recevoir des points d'expérience et une rune de combat en récompense.

• Sang de loup (quête secondaire)
Un fermier près de la Lande aux Loups, qui se prénomme Wrendeghast (photo 127), vous demande de tuer un loup se cachant dans une grotte. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez le loup. Vous apprenez en fait qu'il s'agit du neveu du fermier, Harry, qui vous demande de l'aider à se venger. Escortez Harry jusqu'au fermier et tuez tous les mercenaires et le fermier pour réussir la mission. Parlez à Harry pour recevoir de l'or, des points d'expérience et un anneau.

• Le chardon magique (quête secondaire)
Likara, à Braveroc, recherche un chardon magique pour soigner son mari. Allez au lieu indiqué et prenez le chardon dans le buisson de ronces (photo 128). Revenez ensuite voir Likara, puis parlez au marchand pour recevoir de l'or, des points d'expérience et un objet aléatoire comme récompense. Vous avez trois jours pour réussir la quête.

• Terrible crime (quête secondaire)
Lars Horgerson se trouve dans la forêt à l'ouest de Bravebourg (photo 129). Vous devez l'escorter au commandant de Bravebourg en tuant les ennemis à votre rencontre. Une fois sur place, parlez-lui pour finir la mission. Vous recevez de l'or et des points d'expérience comme récompense.







• Écaille de dragon (quête secondaire)
Parim, le forgeron d'Alkazaba noc Draco, recherche une écaille de dragon. Allez au lieu indiqué en tuant les ennemis sur votre passage. Prenez l'écaille de dragon près du squelette (photo 130) et retournez en ville. Donnez l'écaille de dragon à Parim pour finir la mission. Il vous donne l'écaille que vous pouvez placer dans une arme ou armure comme récompense.

• Tueurs de dragon (quête secondaire)
Eletria, à Alkazaba noc Draco, vous demande de tuer un groupe de mercenaires. Allez à l'endroit indiqué et parlez au chef des mercenaires sous la tente (photo 131). Tuez ensuite tous les mercenaires qui vous attaquent. Parlez à la jeune femme et escortez-la jusqu'à la prêtresse Eletria pour finir la quête. Vous recevez de l'or, des points d'expérience et un objet aléatoire comme récompense. Si vous parlez à la jeune femme Inumiel, elle vous donne des points d'expérience et un autre objet aléatoire.

• Voleur d'oeuf (quête secondaire)
Malfaniel, à Alkazaba noc Draco, vous propose une mission. Vous devez retrouver un œuf volé par un marchand itinérant. Allez à l'entrée de la zone et poursuivez le marchand (photo 132). Il se transforme en magicien que vous devez alors tuer. Une fois l'œuf en votre possession, retournez parler à Malfaniel pour finir la quête. Vous avez dix jours pour accomplir la mission. Vous recevez de l'or, des points d'expérience et une rune de combat.

• Jeune vierge en fuite (quête secondaire)
Sur un îlot derrière Alkazaba noc Draco, vous trouvez Isabella (photo 133) qui vous demande de l'aider à s'échapper. Escortez-la en traversant la ville d'Alkazaba jusqu'aux portes du désert pour finir la mission. Vous obtenez des points d'expérience et un objet aléatoire comme récompense.

• Les éléments d'Ancaria (suite et fin) (quête principale)
Près d'Alkazaba noc Draco se trouve l'élément de feu protégé par un dragon (photo 134). Tuez tous les ennemis sur votre chemin et allez maintenant dans le territoire des elfes noirs pour les deux derniers élements.



Allez dans la forteresse de Zhurag-Nar et prenez l'élément de terre gardé par un garde méduse (photo 135). Allez ensuite vers la forteresse de Verag-Nar pour prendre le dernier élément, puis allez rencontrer Shareefa au château de Mystdale.

• Rêves d'hiver (quête secondaire)
Sur le chemin entre Bravemur et Hautes Marches, vous rencontrez Valoria, une elfe noire (photo 136). Elle demande votre aide pour tuer les membres d'un culte. Allez à l'endroit indiqué et tuez tous les ennemis aux environs, autour du cercle de pierres. Reparlez à Valoria pour recevoir des points d'expérience.

• La fille perdue (quête secondaire)
Parlez à la vieille femme du nom de Babushka dans les Hautes Marches. Elle vous dit que sa fille s'est perdue dans la forêt à côté du village. Faites le tour de la forêt par le nord-ouest et éliminez tous les ennemis qui barrent votre chemin. Vous trouvez alors une femme dans une clairière (photo 137). Retournez voir la vieille femme qui se révèle être un démon. Tuez ce dernier et parlez à la jeune femme pour recevoir des points d'expérience en récompense.

• Le poudrier maternel (quête secondaire)
Sir John dans le village des Hautes Marches vous demande de trouver un poudrier volé par des monstres. Allez dans la grotte indiquée sur le plan (photo 138) et tuez tous les monstres que vous croisez.



L'un des monstres lâche le poudrier tant recherché. Retournez parler à John pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompense.



• Un plat qui se mange froid (quête secondaire)
Aux Hautes Marches, une vieille femme du nom de Rutia pleure la mort de son mari à cause d'un elfe noir. Elle vous demande de la venger en vous indiquant où il se trouve. Traversez la région et allez dans la grotte indiquée sur le plan. Tuez tous les elfes noirs que vous allez croiser, puis vengez la vieille femme en éliminant Wyn'Gar (photo 139). Retournez parler à Rutia et donnez-lui la tête de Wyn'Gar pour finir la mission. Vous recevez en échange de l'or, des points d'expérience et une remise auprès des marchands.

• Le médicament magique (quête aléatoire)
Un villageois vous demande de trouver un élixir magique. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez tous les monstres qui vous empêchent de progresser. Prenez l'elixir (photo 140) et retournez parler au villageois pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour finir cette quête.

• Esclaves enterrés (quête secondaire)
Dans le donjon de Zhurag-Nar, vous trouvez le chef des esclaves dans une des salles. Celui-ci vous demande de l'escorter jusqu'à l'armurerie afin qu'il s'équipe. Il vous demande ensuite d'aller à la cuisine pour libérer les femmes (photo 141). Escortez la vieille femme jusqu'à l'entrée pour réussir la mission. Vous recevez des points d'expérience comme récompense.

• Les barrages des nains de Gvarlstat (quête principale)
En allant à Verag-Nar, vous rencontrez un homme du nom de Loknor sur le chemin. Celui-ci vous apprend qu'un barrage bloque l'accès à la forteresse. Allez à l'endroit indiqué à Zhurag-Nar et frayez-vous un chemin vers les













profondeurs. Vous croisez un dragon des marais (photo 142) sur votre route avant d'atteindre un vieux mécanisme. Actionnez-le et sortez par le passage. Retournez parler à Loknor qui vous apprend que le passage est maintenant ouvert (photo 143).

• Le seigneur liche (quête secondaire)
Heribert, aux Landes Obscures, vous parle d'une liche qui transforme les vaches en morts-vivants. Allez dans le cimetière indiqué sur le plan et descendez à l'échelle (photo 144). Tuez tous les morts-vivants de la crypte et assurez-vous que le seigneur liche est mort. Remontez et aller parler à Heribert pour finir la mission. Vous recevez des points d'expérience en récompense.

• Panem et Circensis (quête secondaire)
Vladimir, qui se trouve dans l'arène des Landes Obscures (photo 145), vous propose de combattre des monstres au sein même de l'arène. Vous pouvez doubler vos gains en proposant au gladiateur de continuer. Choisissez «refuser» pour finir la mission. Vous recevez de l'or et des points d'expérience en récompense.

• L'œil de l'enfer (quête secondaire)
Le leader des prêtres de Sakkara au sud des Landes Obscures a ouvert un portail sur l'enfer (photo 146). Tuez les prêtres et la gargouille sortant du portail puis entrez dans le portail avec la clé trouvée sur le leader. Tuez toutes les gargouilles des environs et utilisez la rune pour refermer le portail.

• Fournisseur de whisky (quête secondaire)
Le marchand de whisky de Moorbrook vous demande de livrer un baril à une taverne dans la région. Rendez-vous au croisement indiqué sur la route de Drakenden et parlez au tavernier (photo 147) pour finir la mission. Vous recevez de l'or et des points d'expérience en récompense.









• La sorcière (quête secondaire)
Sir Jost de Moorbrook vous demande de trouver et libérer une jeune femme. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et parlez à la sorcière (photo 148). Tuez la sorcière et prenez la clé pour libérer la jeune fille. Escortez-la jusqu'à Sir Jost pour réussir la mission. Vous recevez de l'or et des points d'expérience en récompense.

• Eau pure (quête secondaire)
Claror Smashhand, le capitaine de Moorbrook, vous prévient que du whisky a été volé. Vous devez retrouver les voleurs dans une grotte non loin du village. Allez au lieu indiqué et tuez tous les ennemis à l'extérieur (photo 149) mais surtout à l'intérieur de la grotte. Récupérez les tonneaux de whisky volés et prenez l'antidote laché par un des brigands si vous êtes empoisonné. Vous recevez de l'or et des points d'expérience comme récompense.

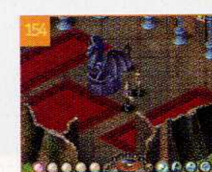


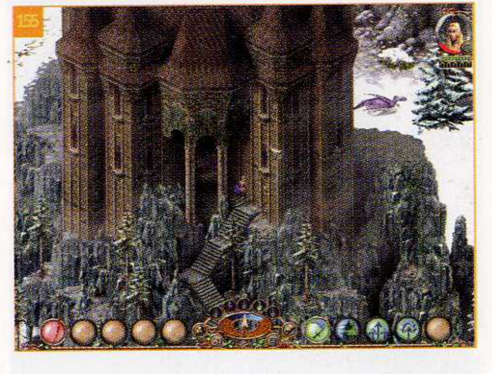














• L'araignée monstreuse de Moorbrook (quête secondaire)
Au sud de Moorbrook vit un magicien dans une ferme (photo 150). Il vous ordonne de tuer une araignée géante qui vit dans une grotte à l'est de la ville. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez les araignées que vous croisez. Quand vous vous apprêtez à tuer la grosse araignée, elle vous apprend que l'esprit d'une jeune fille a été placé dans l'araignée. Retournez parler au magicien et tuez-le pour avoir la clé du laboratoire. Descendez les escaliers, puis utilisez l'esprit sur la jeune fille pour finir la mission (photo 151). Vous recevez des points d'expérience et un objet aléatoire comme récompense.

• Les fleurs d'argent (quête secondaire)
Kata Cis, au château de Mystdale, a besoin de fleurs d'argent. Allez au lieu qu'il vous indique et tuez les monstres dans les environs. Prenez les fleurs du (photo 152) dans les vieilles ruines, puis retournez parler à Kata Cis pour recevoir des points d'expérience et un objet aléatoire.

• Les cobayes perdus (quête secondaire)
Ragnar duh Rok au château de Mystdale a perdu certains de ses monstres. Vous avez quatre créatures à tuer et vous devez récupérer le cerveau de chacune d'entre elles. Allez à chaque lieu indiqué sur la carte et tuez l'animal de laboratoire (photo 153). N'oubliez pas de ramasser le cerveau à chaque fois pour connaître le prochain lieu. Quand vous avez les quatre cerveaux, retournez parler au magicien Ragnar pour recevoir des points d'expérience et un objet aléatoire.

• Shaddar-Nur (quête principale)
Shareefa, au château de Mystdale (photo 154), vous demande de trouver le cinquième élement et le livre noir de Shaddar-Nur. Suivez le chemin près du zoo de Mystdale et prenez le portail pour vous retrouver dans le désert. Continuez votre chemin jusqu'à la forteresse de Shaddar-Nur (photo 155). Parlez à l'ogre Glubba qui vous demande de tuer les gargouilles dans le cellier. Descendez et tuez tous les monstres. Prenez l'élément du vide et le livre de Shaddar, puis allez parler au Prince Courage dans les égouts de Braveroc.

• Glubba-Jar (quête secondaire)
Glubba, dans la forteresse de Shaddar-Nur, vous demande de l'escorter jusqu'à son lieu de naissance près de Moorbrook. Prenez le téléporteur et emmenez-le jusqu'au village au nord de Moorbrook (photo 156).

• Les lapins (quête bonus)
Un marchand près du château de Mystdale est envahi par des lapins (photo 157). Tuez-les tous, puis parlez à la femme pour finir la quête.

• Mortel taureau (quête aléatoire)
Un paysan vous demande d'aller tuer un minotaure qui terrorise les animaux. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez le minotaure (photo 158) ainsi que les autres monstres aux alentours. Retournez parler au paysan pour recevoir une récompense.

• Œuf de dragon (quête bonus)
Parlez au marchand au pont menant au château de Mystdale. Il vous propose un oeuf de dragon pour 1000 pièces d'or. Prenez-le et allez voir Mattias de Sireman au château (photo 159). Acceptez de lui vendre l'œuf pour finir la quête. Vous pouvez également aller voir le dragon Loromir et lui donnez l'oeuf.

• La tueuse de dragons (quête secondaire)
Parlez au dragon Loromir pour qu'il vous parle d'une princesse. Allez au lieu indiqué sur la carte et parlez à la

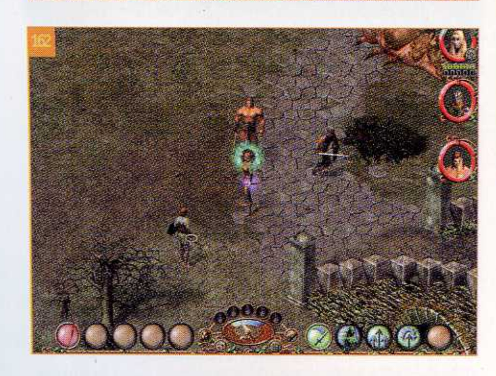



160

jeune femme (photo 160). Tuez les mercenaires qui vous attaquent à côté de l'antre du dragon puis parlez à Loromir pour finir la quête. Vous recevez des points d'expérience en récompense.

• **CURE-DENT POUR UN DRAGON (QUÊTE SECONDAIRE)**
La princesse Lara près du dragon Loromir vous demande de trouver un diamant géant pour en faire un cure-dent. Allez au lieu indiqué et tuez le monstre dans la grotte (photo 161). Amenez ensuite le diamant au forgeron solitaire près de Drakenden. Retournez parler à la princesse pour finir la quête. Vous recevez de l'or, des points d'expérience, une rune de combat et un objet aléatoire comme récompense.


161

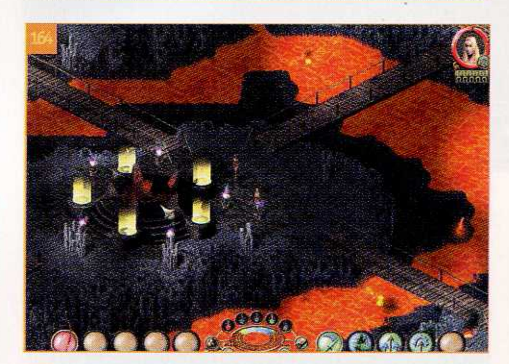

162

• **FRÈRE DU DRAGON (QUÊTE SECONDAIRE)**
Loromir a besoin de quatre chevaliers pour leur enseigner comment devenir paladins. Allez à chaque endroit indiqué et parlez à chaque chevalier. Combattez-les en duel pour qu'ils se joignent à vous (photo 162). Quand vous avez recruté les quatre chevaliers, retournez parler à Loromir pour finir la quête. Il vous donne un « Orbus Dracus » que vous pouvez utiliser sur une arme ou une armure.

• **L'ASSAUT (QUÊTE PRINCIPALE)**
Escortez le prince Courage et ses fidèles jusqu'au palais de Braveroc. Tuez tous les soldats de DeMordrey sur votre passage et entrez dans le palais (photo 163). Tuez les derniers soldats et surtout DeMordrey pour en finir. Parlez ensuite au prince Courage.

• **LA FORGE DES ANCIENS (QUÊTE PRINCIPALE)**
Le prince Courage vous demande d'escorter Shareefa jusqu'à la forge des Anciens. Descendez par le passage derrière le palais et tuez les ennemis sur votre route. Tout en bas de la grotte, vous trouvez la forge que Shareefa s'empresse d'activer (photo 164).


163


164


165

• **LE COEUR D'ANCARIA (QUÊTE PRINCIPALE)**
Grâce aux cinq éléments que vous avez récupérés de par le monde, Shareefa créé le cœur d'Ancaria. Utilisez le cœur sur le réceptacle pour poursuivre votre quête (photo 165).

• **L'ÂME DU DÉMON (QUÊTE PRINCIPALE)**
Parlez à Shareefa pour faire apparaître le démon dans votre monde (photo 166). Tuez-le, puis ramassez le cœur d'Ancaria pour récupérer son essence. Vous apprenez alors que Shareefa est en fait Shaddar, l'ennemi que vous poursuivez. Allez au palais de Braveroc.

• **L'ÉPÉE D'AROGARN (QUÊTE SECONDAIRE)**
Allez dans la grotte centrale au sud-ouest de la ville d'Hedgenton. Traversez le donjon et ressortez à l'air libre pour vous retrouver dans une clairière. Parlez à Arogarn, puis allez au nord. Tuez les fantômes et prenez l'épée sur le sol (photo 167). Donnez-la à Arogarn pour recevoir des points d'expérience en récompense. Vous ne pouvez recevoir cette quête que si vous avez déjà complété celle d'« Arogarn le rôdeur ».


166


167


168

• **LE FOU DE PORTO DRACO (QUÊTE BONUS)**
Un homme se tient sur le pont secondaire de Porto Draco (photo 168). Parlez-lui et il refuse de vous laisser passer. Ne l'attaquez pas et parlez alors à sa mère près de lui. Elle vous remercie et vous donne des points d'expérience.


169

• **ARACHNOPHOBIE (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Un villageois vous demande de tuer une araignée venimeuse. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et tuez l'araignée ainsi que les autres monstres aux environs. Retournez parler au villageois pour avoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir la mission.

• **LE BOUCLIER FAMILIAL (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Des villagois vous demandent de retrouver un bouclier volé. Allez au lieu indiqué sur la carte et prenez le bouclier au sol. Revenez parler aux villageois pour recevoir une récompense. Vous n'avez qu'une journée pour finir la mission.

• **MOCA LE MINOTAURE (QUÊTE SECONDAIRE)**
Celdragil, le gladiateur de Braveroc (photo 169), vous demande de retrouver Moca qui s'est échappé. Allez à





l'endroit indiqué sur la carte et entrez dans la grotte. Tuez les monstres sur votre chemin et attaquez le minotaure. Il vous demande de le libérer et vous donne un anneau d'esclave. Retournez à Braveroc et donnez l'anneau à Celdragil. Tuez ce dernier pour finir la quête. Vous recevez des points d'expérience et une rune de combat en récompense. Si vous retournez voir Moca plus tard, il vous demandera de vous accompagner dans votre aventure.

• Le tournoi (quête secondaire)
Le capitaine Cinu sous l'arène de Braveroc (photo 170) vous propose de vous battre contre les soldats de DeMordrey. Entrez dans l'arène et battez successivement les trois adversaires en moins de trois jours. Retournez parler au capitaine pour finir la mission. Vous recevez de l'or, des points d'expérience et un objet aléatoire.

• Hors des enfers (quête aléatoire)
Un noble vous demande de tuer une goule non loin de là. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et tuez la goule et les autres monstres des environs. Retournez parler au noble pour avoir une récompense. Vous avez une journée pour remplir cette quête.

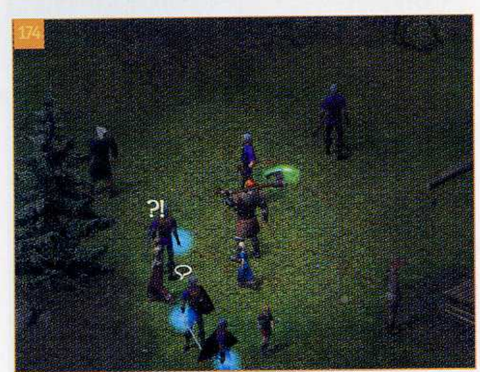
• La belle poule (quête aléatoire)
Un fermier vous demande de retrouver sa poule. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez les monstres autour de la poule. Escortez-la ensuite jusqu'au fermier pour finir la quête et recevoir une récompense. Vous n'avez qu'une journée pour finir cette mission.

• La tenue de combat de Jacquaire (quête secondaire)
Vous devez avoir fait la quête « Le guerrier inconnu » pour obtenir cette quête. Allez à la taverne près de la tour de Braveroc. Parlez à Jacquaire qui vous apprend que son équipement a été volé. Allez parler au voleur au lieu indiqué sur la carte et attaquez-le pour qu'il parle. Prenez la hache, puis allez voir le receleur près de l'arène (photo 171). Attaquez-le pour récupérer le bouclier. Enfin, allez voir le marchand sur la place du marché pour récupérer le casque et l'armure. Une fois en possession des quatre pièces, retournez parler à Jacquaire pour finir la quête. Vous recevez des points d'expérience en récompense.

• Naissance (quête aléatoire)
Un villagois vous demande de partir à la recherche d'une infirmière pour un accouchement. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et escortez l'infirmière jusqu'au villageois. Parlez à ce dernier pour recevoir une récompense. Vous devez finir cette mission en une journée.

• Le ver (quête aléatoire)
Un fermier vous demande de retrouver un charpentier. Allez au lieu indiqué sur la carte et escortez l'homme jusqu'au village. Reparlez au fermier pour avoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir cette mission.





• Amour interdit (quête secondaire)
Le gouverneur Beecy sur la place d'Hedgenton Nord vous demande de chasser un barde du nom de Lute qui courtise sa fille. Allez au nord de la route et parlez à Lute (photo 172). Il vous convainc d'aller libérer Kitty, sa bien-aimée, dans la maison du gouverneur. Allez-y et escortez la femme jusqu'à Lute pour finir la quête. Vous recevez des points d'expérience et deux objets aléatoires comme récompense.

• Fleurs d'argent (quête aléatoire)
Un noble a besoin de fleurs d'argent. Allez au lieu indiqué et cherchez dans le buisson. Ramenez les fleurs d'argent au noble pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour finir cette quête.

• Baron cambrioleur (quête secondaire)
Timotheus, agent de la couronne, se trouve près de la place du marché d'Hedgenton nord. Il vous demande de retrouver des documents volés par les Ronins. Allez au lieu indiqué sur la carte et entrez dans le fort (photo 173). Combattez les gardes qui vous attaquent, puis descendez dans le sous-sol. Tuez tous les ennemis que vous croisez sans oublier le chef des brigands qui détient les précieux documents. Remontez à la surface et retournez parler à Timotheus pour recevoir de l'or et des points d'expérience comme récompense.





175

• **L'ENCLUME (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Un soldat recherche un forgeron. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et escortez le forgeron jusqu'au soldat. Parlez au soldat pour avoir une récompense. Vous n'avez qu'une journée pour réussir cette mission.

• **LE GIBET DE HEDGENTON (QUÊTE SECONDAIRE)**
Angelica, près du poteau de pendaison de la ville (photo 174), vous apprend que son bien-aimé est accusé d'un infanticide. Allez dans les vieilles cryptes non loin d'ici et descendez dans le caveau. Vous rencontrez un elfe noir qui vous apprend que le Noble Charo von Govica a tout organisé. Retournez parler à Angelica pour la prévenir et tuez Charo et ses gardes qui vous attaquent. Vous recevez de l'or, des points d'expérience et deux objets aléatoires.

• **CHAIR MORTE (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Un soldat vous demande de tuer une momie. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez tous les morts-vivants qui vous attaquent. Vérifiez que la momie est bien morte avant de retourner parler au soldat. Vous avez une journée pour finir cette quête.

• **DISPARITION (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Des villageois vous demandent de partir à la recherche d'un jeune enfant. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et tuez les monstres aux alentours. Escortez ensuite l'enfant jusqu'aux villageois pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir la mission.

• **BLOCUS (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Boboid, le forgeron de Hedgenton, a besoin de dix unités de fonte. Allez voir le marchand errant au nord de la ville (photo 175). Retournez dans la partie sud de Hedgenton et tuez les deux soldats qui vous attaquent. Donnez la fonte au forgeron pour finir la quête et recevoir des points d'expérience et un objet aléatoire.

• **LE SERVITEUR (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Un noble a perdu un de ses serviteurs. Allez au lieu indiqué sur la carte et ramenez le serviteur jusqu'au noble pour avoir une récompense. Vous n'avez qu'une journée pour réussir la quête.



176



177



178

• **LA SERVEUSE (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Des paysans vous demandent de retrouver une serveuse qui a disparu. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et escortez la jeune femme jusqu'aux paysans pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour finir cette mission.

• **VOLEURS D'OBJETS D'ART (QUÊTE SECONDAIRE)**
Un marchand dans la partie sud de Hedgenton (photo 176) a été volé et a perdu un objet d'art. Allez au lieu de rendez-vous des brigands au bord de l'eau et entrez dans la tour. Tuez les bandits sans oublier leur chef et ramenez l'objet d'art au marchand pour finir la quête. Vous recevez de l'or, des points d'expérience et un objet aléatoire.

• **L'ARTISTE (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Des villageois vous demandent de partir à la recherche d'un expert en art. Allez au lieu indiqué sur la carte et tuez les monstres dans les environs. Escortez l'artiste jusqu'aux villageois pour avoir une récompense. Vous n'avez qu'une journée pour réussir la quête.

• **LE DESTRIER (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Un noble vous demande de retrouver un cheval qui s'est échappé. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et escortez le cheval jusqu'au noble. Vous n'avez qu'une journée pour finir la mission et toucher ainsi la récompense.

• **DES ASSASSINS DANS LE CAVEAU FAMILIAL (QUÊTE SECONDAIRE)**
Lady Turrica de Baz au sud de Hedgenton (photo 177) vous demande de sauver son mari qui est enfermé dans le caveau familial. Allez dans la propriété et tuez les voleurs qui vous agressent. Descendez dans le caveau au fond de la propriété et tuez les voleurs restant. Après avoir tué le chef des brigands, vous trouvez le mari qui est enfermé dans une cellule (photo 178). Escortez-le jusqu'à Lady Turrica pour finir la quête. Vous recevez de l'or et des points d'expérience.

• **ALCHIMIE (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Un noble vous demande de partir à la recherche d'un alchimiste. Allez au lieu indiqué sur la carte et escortez l'homme jusqu'au noble pour avoir la récompense. Vous devez finir cette mission en une journée.

• **PISTE DE SANG (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Des villageois vous demandent de partir à la recherche d'un fourreur. Allez au lieu indiqué sur la carte et escortez-le jusqu'au village. Vous avez une journée pour finir la quête et recevoir une récompense.

• **LE PRINCE DES MORTS-VIVANTS (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Un homme vous prie d'occire une liche (photo 179). Rendez-vous à l'endroit indiqué sur la carte et pénétrez dans la grotte. Tuez la liche ainsi que les autres monstres sur votre passage. Retournez parler à l'homme au village pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir cette mission.

• **OUVRIER (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Un paysan vous demande de retrouver un ouvrier qui a disparu. Allez à l'endroit indiqué sur la carte et escortez l'homme jusqu'au paysan pour recevoir une récompense. Vous avez une journée pour réussir la mission.

• **LA DAME DE COMPAGNIE (QUÊTE ALÉATOIRE)**
Un noble vous informe que la compagne d'un serviteur a

disparu. Allez au lieu indiqué sur la carte et ramenez la femme jusqu'au noble. Vous avez une journée pour finir la quête et avoir une récompense.

• SHADDAR (QUÊTE PRINCIPALE)
Après la traîtrise de Shaddar, Alcalata (photo 180) vous demande de le poursuivre et de le tuer une fois pour toute. Rendez-vous dans la forteresse de Shaddar-Nur et





délivrez la baronne. Combattez ensuite Shaddar et tuez-le pour finir le jeu. Attention, pensez à exporter votre personnage avant le combat final.

EASTER EGGS

Dans un monde aussi vaste, il était prévisible que Sacred regorge de petits détails cachés. Voici une liste des endroits à ne pas louper :

DONJON PAC MAN
À l'ouest de la ville de la Croisée des Fées se trouve une forêt. Essayez d'avancer à travers les arbres jusqu'à trouver un passage orienté sud-ouest. Descendez dans le donjon pour voir des pastilles Pacman et des fantômes.

TRISTRAM
Au nord de Moorbrook, allez visiter le village au nord de la rivière. Il a la même configuration que le village de départ de Diablo.

LA PLAGE
Au sud d'Aish-Jadar, près du delta fleuve, suivez la côte puis prenez le chemin longeant la falaise. Vous arrivez à un dock avec un bateau. Utilisez le bateau et parlez au contremaître. Faites la quête (marchez sur les tapis pour pousser les orcs à bout) et retournez voir le contremaître. Il vous donne des lunettes de soleil comme récompense.

JASON
Allez à l'ouest du village de Drakenden et cherchez un chemin invisible direction nord-ouest dans la forêt. Vous vous retrouvez au bout d'un moment dans une clairière avec une inscription sur le sol. Si vous êtes gladiateur, vous pouvez porter la machette et le masque de hockey.

SABRE LASER
Il faut être un séraphin pour que l'astuce fonctionne. Au début de l'aventure, allez délivrer le séraphin prisonnier du donjon près du cimetière de Bellevue. Plus tard dans l'aventure, allez au sud-est d'Aish Jaddar et cherchez un temple entièrement brûlé. Vous trouvez un séraphin au sol. Après avoir tué les monstres aux alentours, parlez-lui. Elle vous remet un sabre de lumière.

CHEATS

À utiliser avec modération, comme d'habitude.

Appuyez sur la touche * pendant le jeu pour ouvrir la console. Puis tapez sys cheats 963 pour activer les cheat modes. Tapez ensuite l'un des codes suivants :
- cheat decap : pour décapiter son personnage
- cheat lord : pour passer en mode dieu (invulnérable)
- cheat suicide : pour faire exploser son personnage
- cheat tp ou cheat teleport : pour se téléporter à courte distance

LE MOT DE LA FIN

Ascaron Entertainment nous prépare un add-on pour poursuivre les aventures dans le monde d'Ancaria. Vu le succès du jeu, gageons qu'ils prépareront également une suite afin de continuer d'améliorer le concept des Diablo-like.





VOICI UN PETIT GUIDE DES MISSIONS SUSCEPTIBLES DE VOUS POSER LE PLUS DE PROBLÈMES. POUR LES AUTRES OBJECTIFS, IL VOUS SUFFIT SIMPLEMENT DE SAVOIR VISER ET DE BIEN LIRE LES OBJECTIFS.

LE LABORATOIRE SUSPENDU

Vous pouvez aller jeter un œil à la porte à l'est. Vous y verrez un garde se faire enlever dans les airs, dans la plus pure tradition de Half-Life ! Récupérez les armes, sortez et empruntez le couloir (photo 1). Passez la porte au sud et faites le tour des labos pour sortir à l'extérieur. Là, c'est une sacrée galère qui commence, puisque le coin grouille de trigènes en liberté, sans parler des gardes ennemis. Dans l'idéal, occupez-vous d'abord de la jeep qui arrive (photo 2), avant d'emprunter le réseau de passerelles. Là, au moins, vous êtes un peu plus à l'abri des trigènes. Arrivé sur la plate-forme avec la mitrailleuse, regardez un moment les gardes et les trigènes s'entretuer, avant d'exterminer les survivants. Maintenant, il vous faut trouver un savant ainsi qu'une carte magnétique qui se trouve au sommet du bâtiment Supervision. Pour rejoindre celui-ci, vous devez descendre dans le vivarium le plus brièvement possible avant de sauter rapidement sur la plate-forme basse puis sur la rampe qui mène au sommet de Supervision. Essayez de repérer ce point depuis les passerelles avant de descendre dans le vivarium, afin de ne pas trop perdre de temps en bas.


1

Entrez dans le bâtiment, en prenant garde aux trigènes qui s'y trouvent. Lâchez une grenade et ressortez immédiatement pour attendre les trigènes survivants. Le shotgun reste l'arme la plus efficace contre eux. Toute la difficulté demeure de les tuer avant qu'ils ne fassent un dernier bond dans votre direction. Et les bougres sont rapides et d'une puissance mortelle ! Contre l'un d'entre eux, vous avez vos chances ; contre deux ou plus, comme ici, la moindre hésitation vous sera fatale : d'où l'intérêt de la grenade !
Lorsque ces monstres sont morts, entrez à nouveau prudemment et visitez les salles de ce niveau. Vous y trouverez le savant que vous cherchiez... mort. Récupérez quand même la carte magnétique, puis ouvrez la porte magnétique pour déverrouiller l'héliport.


2


3

Ressortez par l'extérieur. Il existe également un chemin de sortie par l'intérieur, mais il est plus dangereux. Redescendez rapidement à l'aide de l'ascenseur extérieur et passez le portail désormais ouvert. Allez jusqu'au poste de garde, tuez les ennemis et prenez leur 4x4 (photo 3). Roulez sur le chemin jusqu'au barrage et faites le ménage à l'aide du lance-grenades du 4x4. Continuez en prenant garde au tireur embusqué dans la tour, quelque part dans les ruines. Sautez sur le réacteur détruit, puis jusqu'aux ruines. Montez à l'échelle de la tour, tuez-y le tireur et récupérez son lance-roquettes. De là, abattez un maximum d'ennemis à l'horizon. Redescendez dans la cour et prenez les explosifs qui s'y trouvent. Traversez le pont et posez une bombe sur le mur du complexe. Entrez rapidement, tuez le garde et passez par la porte magnétique avant que l'hélico n'arrive.

LE GÉNÉRATEUR À VAPEUR

Commencez par repérer les trigènes au sud-ouest grâce à vos jumelles. Tuez-les ou évitez-les, puis partez en direction des lunettes à vision nocturne. Attention, la jungle grouille littéralement d'ennemis. Utilisez au



4



5



6

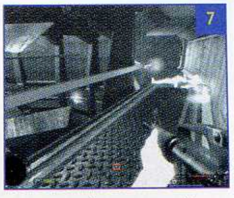
mieux l'obscurité et la végétation et prenez garde au bruit de vos pas. Ayez recours le plus souvent possible à vos jumelles. De nuit et sans lunettes, votre vision est trop limitée pour être fiable. Vous arrivez bientôt au camp où se trouvent les lunettes (photo 4), mais gare : il grouille de monde ! L'attaque brutale, comme dans les missions précédentes, est la meilleure solution durant les assauts de camps : bougez beaucoup, utilisez au maximum les tentes et n'hésitez pas à refluer dans l'ombre en y attendant vos adversaires. Vous pouvez également foncer, voler les lunettes et filer le plus rapidement possible à l'aide d'un véhicule. Après tout, vous n'avez pas besoin de tuer systématiquement tout le monde ! Avant d'atteindre la centrale, vous allez rencontrer une sacrée opposition sur la route. Les deux points les plus chauds sont le gué de la rivière et, un peu plus loin, un barrage routier. À chaque fois, il semble difficile de passer en force. Ralentissez plutôt pour organiser une guérilla. Arrivé au générateur de vapeur, observez à distance et avec attention l'opposition présente sur les lieux. Ça grouille vraiment, ici ! Ceci dit, vous pouvez toujours compter sur pas mal d'ouvriers. Faites, autant que possible, le ménage à grande distance, d'autant que vos lunettes vous permettent de découper précisément les silhouettes humaines dans la nuit. Si vous avez des velléités de furtivité, dites-vous bien que le personnel ici est sur le pied de guerre. Vu leur nombre, vous avez peu de chances de passer inaperçu. Reste donc la manière forte.

N'approchez surtout que lorsque le gros des ennemis sera tombé : vous trouvez alors le plan que vous cherchez à côté de l'un des ouvriers (photo 5).

Le régulateur

Votre première tâche consiste à passer de l'autre côté du lac, ce qui ne sera pas chose facile. Faufilez-vous dans la nuit et essayez de tuer les gardes et autres ouvriers le plus discrètement possible. Dérobez ensuite le camion, ne serait-ce que pour le plaisir de conduire un engin aussi énorme (photo 6).

Foncez sur la passerelle qui mène au milieu du lac et roulez sur tous les malheureux qui se mettent en travers de votre chemin. Ne vous avisez cependant pas de poursuivre la route jusqu'au bout : la partie qui rejoint l'autre rive est détruite et le camion s'abîmerait dans l'eau. Le seul moyen de rejoindre cette rive, c'est de grimper jusqu'au câble aérien qui relie cette base intermédiaire à la terre ferme. Là, accrochez-vous au câble et laissez-vous glisser. Splinter Cell style ! Entrez ensuite dans le régulateur. L'endroit grouille de gardes et d'ouvriers, mais vous savez désormais comment vous dépatouiller face à une opposition en milieu clos. C'est souvent bien plus facile qu'à l'air libre... Débarrassez-vous d'abord des ouvriers et des mercenaires, avant de filer à la première jonction. Là, vous devez, d'une part, récupérer une carte magnétique pour continuer votre chemin et, d'autre part, manipuler les vannes pour arrêter les jets de vapeur qui vous empêchent de passer. Autant dire que c'est impossible à faire si vous n'avez pas descendu tout le monde dans le coin auparavant. Ensuite, progressez dans la salle du régulateur lui-même, en grimpant sur la passerelle en spirale (photo 7). Attendez-vous à une forte opposition en chemin, aussi n'avancez surtout pas trop précipitamment. Là-haut, vous allez trouver la console qui permet de faire sauter le régulateur : il suffit simplement de presser le bouton ! Après la cinématique, poursuivez : juste à temps pour tomber nez à nez avec une armée de renforts (photo 8) ! Affrontez-les si ça vous chante, mais vous pouvez tout aussi bien filer directement vers la canalisation au fond à droite. Celle-ci est fermée par un cadenas, mais une balle le fera sauter. Il ne vous reste plus qu'à grimper et vous faufiler à l'intérieur.



7

Contrôle

À partir de maintenant, les choses se corsent sérieusement. Après l'explosion que vous avez provoquée, les mutants s'évadent par meutes, et attaquent tout ce qui bouge (photo 9). Vous trouviez que jusqu'à présent le jeu était difficile ? Désormais, c'est la guerre ! En revanche, violence des combats oblige, il va être de plus en plus malaisé de se soustraire aux ennemis par la ruse ou la furtivité... Désormais, mieux vaut être bien armé et avoir la gâchette facile. Vous voilà prévenu. Dans ce niveau, vous devez traverser tout un secteur médical afin de dénicher une sortie et vous enfuir au plus vite de cet enfer. Sur votre chemin, vous allez rencontrer des zones envahies par une vapeur mortelle qui jaillit de tuyaux endommagés. Si vous ne voulez pas cuire comme un steak, la seule solution est de trouver les vannes de commande adéquates et de les fermer afin de vous ménager un chemin. N'hésitez pas à emprunter les conduits d'aération : pour passer une grille fermée, il suffit d'appuyer sur la gâchette.



8



9



10

En parvenant au secteur chirurgical proprement dit, vous avez un aperçu de ce qui va devenir votre pire ennemi durant les niveaux suivants (photo 10). Poursuivez en prenant garde aux barrages dans les couloirs : ces mutants-là sont intelligents, ils savent se servir d'armes à feu et on leur a même greffé un lance-roquettes au bras ! Continuez jusqu'à la fin du niveau pour rencontrer votre premier mutant... Sachez que le shotgun fonctionne assez bien sur lui, mais moins tout de même que sur les trigènes de base. Bien sûr, les roquettes ou les grenades demeurent d'une efficacité supérieure, tout comme les balles de sniper, mais leur nombre s'avère malheureusement très limité au cours du jeu... Reste la mitrailleuse des gardes que vous aurez pris soin d'éliminer dans le couloir. Elle peut se révéler fort utile !

Rébellion

Allez tout droit vers la sortie. Attention, vous allez rencontrer trois trigènes sur votre chemin. Ne loupez pas l'occasion de faire le plein de munitions au passage, avant de franchir la porte. Dehors vous attend votre première bataille titanesque ! Le fort est à feu et à sang, partagé entre les forces des mutants, dont pas mal de brutes équipées de lance-roquettes, et les forces humaines, carrément dépassées. Difficile de se frayer un chemin dans ces conditions. Filez le plus vite possible vers la tour à votre gauche et montez à l'échelle. Vous devriez y accéder sans avoir à essuyer de tirs. Au sommet de la tour se trouve un mortier, qui devrait vous permettre, dans un premier temps, de faire un peu le ménage à l'extérieur. Passez en vision nocturne si vous voulez repérer avec précision vos cibles (photo 11). Votre priorité, ce sont les gros mutants, les plus dangereux. Mais n'oubliez pas qu'une fois leurs adversaires abattus, les humains se retourneront contre vous. À l'intérieur du camp même, c'est plus compliqué, puisque vous ne disposez pas du mortier. Même en mode Normal, il faut plusieurs tirs successifs avec le fusil de sniper pour abattre un mutant. Ceux-ci n'ont pas beaucoup de points faibles, à part sans doute le point lumineux vert sur leur



11

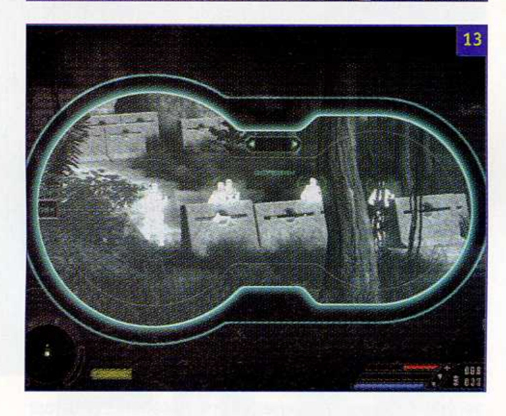


FAR CRY

poitrine. Bon courage pour la précision... Heureusement, l'idée ici n'est pas tant de tuer tout le monde que de vous ménager une voie de sortie. D'où l'intérêt qu'il demeure assez de survivants de part et d'autre pour continuer ce petit massacre entre amis, sans vous. Dès que possible, essayez de courir jusqu'au 4x4 avant de foncer sur la piste. Prenez tout de suite au sud, jusqu'au sommet du pic. Là-haut, récupérez le deltaplane (photo 12) et volez vers votre cible en suivant les indications de la boussole. En vol, vous apercevrez quelques postes humains sur les collines et d'autres deltaplanes. Ceux-ci vous permettront de renouveler votre engin en cas de coup dur. Dans tous les cas, évitez absolument de passer par la voie terrestre. Un peu avant les Archives, vous apercevez une tour très en hauteur – trop pour le deltaplane. Vous pouvez y accéder par le câble qui se trouve de l'autre côté de la vallée. L'avantage, une



12



13

fois là-haut, c'est que vous dominez une grande partie de la zone et que vous pouvez préparer à bonne distance votre approche des Archives. Mais, selon le mode de difficulté, vous pouvez aussi tenter de passer au forcing les barrages humains qui surveillent les Archives (photo 13). Ces barrages sont gardés par des ennemis équipés de boucliers anti-émeutes, ce qui les rend d'autant plus difficiles à abattre. Aussi, pour limiter au maximum les pertes de munitions, visez uniquement les parties visibles hors des boucliers. Vous pouvez aussi leur tirer dans le dos... Dans tous les cas, votre but est de foncer jusqu'aux Archives.

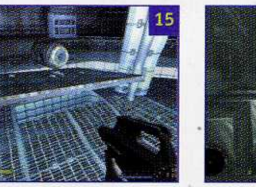
LES ARCHIVES

Ici, gare à la toute nouvelle espèce de mutants : ils sont invisibles ! Ou presque, on peut les repérer en vision nocturne, où ils apparaissent parfaitement.

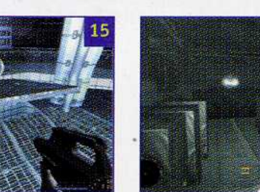
Allez jusqu'au labo, où vous rencontrez des scientifiques en train de lutter contre des mutants. Il semble difficile de se glisser au milieu de la mêlée en toute tranquillité, alors assurez-vous de faire taire toutes les parties avant de continuer. Au puits lumineux central (photo 14), brisez une des parois pour ensuite sauter à l'intérieur. En bas, enclenchez immédiatement votre vision



14



15



16

nocturne pour repérer les deux mutants. Ceux-ci éliminés, ne perdez pas de temps à chercher une porte ouverte : elles sont toutes verrouillées. La sortie se trouve en fait au milieu de la pièce, dans le puits : poussez les deux bidons, puis la planche au sol (photo 15). Glissez-vous ensuite dans l'ouverture immergée. Nagez dans le tunnel et remontez jusqu'à une pièce où il est possible de désactiver la sécurité des portes. Là aussi, méfiez-vous des ennemis invisibles... De là, vous pouvez revenir jusqu'à la salle du puits, où vous attendent trois trigènes. Prenez maintenant la porte qui mène à l'ascenseur. En bas, de nouveaux affrontements : des trigènes contre des unités d'élite. Ce barrage passé, vous parvenez à un entrepôt gardé par une véritable armée (photo 16). Ça va être très coton ! Heureusement, vous avez pour vous un véritable labyrinthe de containers qui va vous permettre de rester à couvert. Votre but, si vous ne décidez pas de tuer tout le monde (bonne chance...), est de parvenir jusqu'au coin sud-est. Là, une porte gardée. Il vous faut tuer l'homme, prendre sa carte magnétique et vous faufiler rapidement par la porte après l'avoir déverrouillée. Continuez dans les couloirs en guettant régulièrement les mutants invisibles avec vos lunettes. Vous sortez finalement en plein air, pour recevoir un accueil musclé : trois ennemis hélitreuillés. Soit vous les cueillez sur leur filin ou une fois à terre, soit vous profitez de vos roquettes pour viser directement l'engin. En tout cas, cette zone grouille d'ennemis. Allez au plus rapide : prenez le fenwick et filez de l'autre côté du secteur, vers l'entrepôt (photo 17). À l'intérieur de ce dernier, mieux vaut encore se faufiler en laissant humains et mutants s'entretuer gaiement. Vous allez sans doute essuyer quelques tirs, mais rien d'ingérable. Votre but est de parvenir tout au bout, devant un container suspendu à une chaîne. Tirez sur la chaîne et le container va défoncer le sol. Passez par cette ouverture et faufilez-vous dans la canalisation. Ensuite, remontez pour atteindre un ascenseur.



17

LE CONGÉLATEUR CRYOGÉNIQUE

Ne vous sentez pas obligé d'affronter les deux énormes mutants qui hantent le coin. Foncez tout droit vers la porte la plus proche pour vous retrouver dans un laboratoire (photo 18). Là encore, les combats font rage entre humains et mutants. Allez tout au fond et prenez la porte de droite. Dans ce couloir, réfugiez-vous dans un coin et attendez que les gardes à un bout aient abattu le mutant à l'autre bout, grâce à leurs mitrailleuses. Occupez-vous des survivants et prenez la carte magnétique sur l'un des cadavres humains. Revenez au labo et ouvrez la porte avec la serrure magnétique. Attention, cette zone grouille littéralement de trigènes. Il y a bien des bouches d'aération, mais elles demeurent peu praticables. L'affrontement semblant assez inévitable, prévoyez donc de vous ouvrir un chemin à coups de grenades.

À l'autre bout du couloir, vous parvenez à une salle de contrôle. C'est la guerre, ici aussi. Restez sur la passerelle et franchissez la seule porte ouverte. Empruntez le



18



19



20

couloir, puis passez la dernière porte à droite. Parcourez les salles, où vous allez croiser toutes sortes de mutants. Dans la dernière zone, désactivez la sécurité de l'ascenseur, puis revenez à la salle centrale.

Franchissez l'autre porte, désormais ouverte, au même niveau. Vous continuez le long d'un couloir, puis prenez l'ascenseur. Dans cette salle, plein de mutants et des roquettes qui filent à vos oreilles (photo 19) ! Longez le mur immédiatement à gauche jusqu'à la porte au bout. Le chemin est en partie obstrué : tirez sur la bonbonne explosive près de la porte pour dégager tout ça. La suite est très linéaire. Désactivez la sécurité de la grande porte et continuez à avancer à travers des zones en guerre. Évitez autant que possible les affrontements, toutes factions confondues (photo 20). Dans la dernière salle,

vous arrivez sur un réseau de passerelles, avec des mutants en contrebas. Votre but est d'ouvrir la vanne tout au bout en bas pour inonder la salle jusqu'à ce que les flots atteignent le conduit au plafond. À vous de voir si vous tentez la rapidité (dangereux !) ou si vous commencez par dégager en partie votre chemin depuis les passerelles, avant de foncer vers la vanne. Lorsque l'eau commence à monter, restez à la surface pour ensuite vous glisser dans le conduit. Vous arrivez dans un couloir en partie inondé. Vous y êtes accueilli par les roquettes des mutants du coin. Il va falloir tailler le chemin, parce que Val est à l'autre bout du secteur, face à des trigènes : allez la tirer de ce guêpier !

LE BARRAGE

Bienvenue dans l'une des missions les plus difficiles du jeu. Vous voici paumé dans la jungle et privé de la totalité de vos armes et gadgets. Le trigène qui fonce vers vous ? Oui, vous avez un vrai problème ! Ruez-vous sur le FM sur le sol et tâchez de viser juste. Vous n'aurez pas de


21


22

seconde chance. Ici, les balles sont comptées, alors mieux vaut oublier les rafales et passer en mode tir unique. Allez maintenant au bout de la falaise et jetez un œil en contrebas (photo 21). Zoomez avec un clic droit (eh oui, vous n'avez plus vos jumelles) pour apercevoir tous les mutants qui grouillent en contrebas. Bon, eh bien quand il faut se lancer, il faut se lancer ! Jetez-vous du haut de la chute d'eau pour tomber dans la rivière sans dégâts. Là, votre progression dépend essentiellement du mode de difficulté adopté. En mode difficile, vous risquez de déguster considérablement, aussi vous faut-il à tout prix des munitions supplémentaires. Vous pouvez en récupérer dans une petite clairière située à droite de votre position lorsque vous chutez dans la rivière. Là, un cadavre avec un FM à proximité... et un trigène pour le garder ! Piquez le FM, tuez le trigène et dépêchez-vous de bouger avant que ses congénères ne viennent à la rescousse. Dans ce mode, il va donc falloir avancer en rampant et rester aux aguets des moindres mouvements aux alentours. Sur le chemin, vous trouverez d'autres munitions, mais le périple est nettement plus chaud qu'en mode normal. Dans ce dernier mode, il est possible de descendre la rivière (photo 22), en prenant bien soin de plonger autant que possible, particulièrement dès que vous apercevez un mutant en train de faire le guet sur un rocher. Votre but est d'atteindre l'embouchure, avant de vous diriger vers la droite, en direction d'une carcasse d'hélico. Ouf, une sauvegarde ! Là, vous trouvez de nouvelles munitions et surtout une mitrailleuse propre à dégommer tous les mutants qui traînent dans le coin (photo 23). Remontez le


23

chemin jusqu'à trouver des mutants en plein assaut d'un bastion humain. Vous pouvez éviter le combat en fonçant et en vous faufilant rapidement dans le trou dans la paroi. Allez sur la gauche pour prendre armes et munitions, sans compter la carte magnétique essentielle pour ouvrir la grille à l'extérieur. Laissez tomber le buggy, en revanche : le pont est à moitié effondré et vous allez devoir slalomer en terrain mutant, au cœur de la lave, sur les sentiers de pierre. Votre but est de passer dans le camp humain, mais vous n'y trouverez pas plus de réconfort. Balayez dans un premier temps le terrain avec la mitrailleuse du camp, juste avant la base. Puis emparez-vous du gros camion pour remonter jusqu'à la base elle-même. Il est lent, sans armes, mais vous serez protégé des tirs et pourrez écraser quelques ennemis au passage.

LE VOLCAN

Dans un premier temps, vous devez trouver Krieger et Val. Comme vous allez le voir, ce niveau ne fait pas dans la subtilité. La première zone est infestée de gardes équipés de boucliers, et pour l'un d'entre eux, de lance-roquettes (photo 24). Krieger vous attend dans la seconde zone, entouré de ses hommes avec Val prisonnière non loin.

Placez-vous à couvert et dégommez les gardes, tout en demeurant à l'abri des tirs de Krieger (photo 25). Quand vous en avez fini avec ses sbires, Krieger se rapproche de vous et vous colle au corps. Balancez-lui alors ce que vous avez de plus lourd dans votre artillerie, en évitant de vous faire coincer par ses tirs.

Krieger éliminé, regardez la cinématique... Eh non, ce n'est pas la fin, il vous reste encore à trouver Doyle, votre contact durant tout le jeu, devenu votre pire ennemi. Dès la cinématique achevée, prenez l'ascenseur. Allez vous fournir en armes à l'armurerie, vous allez en avoir besoin. Choisissez les gros calibres !

Vous arrivez ensuite dans une vaste grotte envahie de mutants (photo 26). Vous allez avoir du mal à les affronter tous, mais essayez au moins de vous préparer un chemin de loin, vous allez en avoir besoin. Allez


24


25

d'abord tout en bas et au nord afin d'activer l'ascenseur. Revenez ensuite vers celui-ci, au pilier central, et montez au niveau supérieur. Prenez le pont nord et tuez les sbires de Doyle. Entrez dans la salle de contrôle : tuer Doyle lui-même n'est ensuite qu'une formalité. Ensuite, vous pouvez enfin vous reposer en regardant la cinématique finale...

CHEAT MODES

Pour refaire une mission pour le plaisir ou parce qu'un passage vous énerve un peu trop, il est toujours utile de savoir comment fonctionnent les cheat modes.

Faites un clic droit sur le raccourci du jeu sur le bureau et rajoutez –DEVMODE à la fin afin d'avoir une ligne proche de

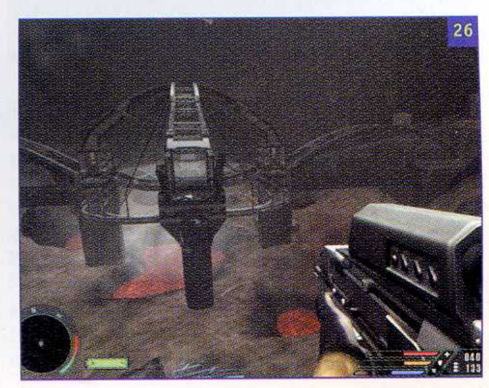
«C:\Program Files\UBISOFT\Crytek\Far Cry\Bin32\FarCry.exe -DEVMODE»

Ensuite, lancez le jeu et en cours de partie, utilisez les touches suivantes pour tricher :

Toutes les armes : P
999 munitions : O
Sauver la position actuelle : F9
Charger la position sauvée : F10
Pas de clipping : F4
Mode invincible : BACKSPACE

LE MOT DE LA FIN

Une version console du jeu est en développement et porte le nom de Far Cry Instincts. Gageons que Crytek travaille déjà sur un Far Cry 2 afin d'occuper nos cartes graphiques de 2005.


26



SILENT STORM

DIRIGEZ UNE ESCOUADE DE SOLDATS PENDANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE AU COURS D'UNE DIZAINE DE MISSIONS SE DÉROULANT EN EUROPE. DU CÔTÉ DES ALLIÉS OU DES FORCES DE L'AXE, VOUS DEVEZ DÉJOUER LES PLANS DIABOLIQUES D'UNE ORGANISATION TERRORISTE QUI SE FAIT APPELER « LE MARTEAU DE THOR ».

CONSEILS GENERAUX



- Utilisez des fusils au lieu de pistolets et employez la technique Debout/Tir précis/Se baisser pour blesser l'ennemi sans trop se faire repérer.
- Vous pouvez utiliser des cartouches de munitions par 10 ou 50 pour vos armes de base afin de gagner de la place (prenez une cartouche x50 Mauser au lieu de 10 x5 Mauser).
- Courez lors des combats afin de vous mettre à couvert plus rapidement.

CAMPAGNE

MISSION D'INTRODUCTION

ALLIÉS :
Vous êtes seul dans cette mission avec votre colonel mort à vos côtés. Avancez avec précaution vers la maison en tuant tous les soldats à portée de vue (photo 1). Cette mission est plus facile si vous jouez un sniper (grâce aux tirs longue distance) ou un éclaireur (car vous pouvez vous approcher et assommer les gardes). Si vous n'avez pas de fusil sur vous, prenez-en un sur le premier garde allemand que vous tuez. Cela vous permet de tirer à moyenne distance sans vous faire toucher. Une fois tous les ennemis morts, ouvrez le coffre dans la maison pour récupérer des munitions, des bandages et un pistolet. Entrez dans le side-car pour faire apparaître des soldats ennemis (photo 2). Utilisez la mitraillette intégrée à la moto pour les tuer. N'hésitez pas à ramasser autant de munitions et d'armes que possible pour remplir le stock allié. Enfin, allez chercher le corps de votre colonel (photo 3) et mettez-le dans le side-car pour finir la mission.

AXE :
Vous vous retrouvez seul face à des voleurs de banque. Si vous avez un fusil, restez à couvert et tirez depuis votre position. Il est plus difficile de s'approcher des ennemis (photo 4) si vous avez un pistolet ou un fusil mitrailleur. Prenez la mitraillette lâchée par le garde mort si vous n'en avez pas. Une fois tous les bandits morts, vous pouvez visiter la banque si vous le désirez mais surtout, vous devez emmener avec vous le corps du chef des voyous, habillé tout en blanc (photo 5). Allez près de la voiture pour finir la mission.


1


2


3


4


5

BASE

Vous pouvez vous soigner, choisir votre inventaire et sélectionner votre escouade dans la base. Constituer une équipe polyvalente où les six professions sont présentes est une bonne idée, mais vous pouvez favoriser les snipers ou les éclaireurs selon votre style de jeu. Si vous gardez l'idée d'une équipe polyvalente, pensez à équiper vos hommes (photo 6) d'un fusil, d'une mitraillette et de



deux grenades. Récupérez les armes ennemies dans les premières missions pour que vos hommes soient rapidement tous équipés de cette façon. Ne négligez pas les rencontres aléatoires afin de gagner de l'expérience entre deux missions de la campagne.

SUD DE LA GRANDE-BRETAGNE

MAISON DE CAMPAGNE ANGLAISE

ALLIÉS :
Vous commencez la mission sur un chemin de terre. Tirez sur les gardes qui patrouillent juste à côté. Essayez de les tuer tous au premier round pour éviter des blessures dans votre camp. Avancez vers la grande maison pour rencontrer Wilkens qui s'enfuit par la fenêtre (photo 7). Il n'est pas armé donc essayez de lui trouver une arme rapidement ou éloignez-le du champ de bataille. Tuez les Allemands se trouvant dans les deux maisons. Pensez à utiliser des grenades pour toucher plusieurs ennemis en même temps. Prenez les deux documents dans la grande maison, puis ouvrez les deux coffres (photo 8) en crochetant la serrure ou à l'explosif. Vous trouvez des nouvelles armes et surtout le plan d'une nouvelle mission. En quittant la zone avec Wilkins, vous débloquez une seconde mission sur la carte.



AXE :
Vous vous trouvez dans les bois et une patrouille anglaise se trouve sur le chemin de terre (photo 9). Tuez-la et approchez-vous silencieusement de la maison en vous cachant grâce aux buissons. Faites le tour de la maison en débusquant les ennemis avec votre scout. Quand vous avez tué tous les Anglais de la zone, entrez dans la maison et prenez les documents sous la table (photo 10).









LABORATOIRE ANGLAIS

ALLIÉS :
Le laboratoire est attaqué par deux groupes : un au premier étage du bâtiment et l'autre au sous-sol du même bâtiment. Un troisième groupe arrive plus tard dans la mission, près de l'entrée (photo 11). Pensez à mettre tous vos hommes dans le laboratoire à ce moment-là. Un piège est installé au niveau de la porte près des deux escaliers. Préparez-vous à soigner un cobaye de votre groupe pour passer ou attendez que les soldats alliés passent par là. Commencez par éliminer les soldats au premier étage avec votre escouade. Dans la mesure du possible, utilisez des mitraillettes plutôt que des fusils pour tirer à travers les parois. Allez ensuite au sous-sol et tuez tous les soldats du coin. Un des gardes porte le professeur que vous devez libérer dans cette mission (photo 12). Si ce garde sort de la maison, vous devrez recommencer la mission donc pensez à bloquer les issues à l'étage. Enfin, pour la dernière escouade d'Allemands, placez vos hommes dans les buissons près du mur. Si des soldats escaladent le mur, tuez-les dès que possible. Quand tous les ennemis sont morts, le scientifique vous parle de votre prochain objectif et la mission se termine.







AXE :
Vous commencez sur la route et vous devez prendre d'assaut le manoir. Faites attention à la mitraillette installée à l'entrée en vous approchant (photo 13). Vous avez beaucoup d'ennemis dans le laboratoire, mais après quelques tours, des soldats anglais apparaissent à l'entrée du niveau. L'idéal est de s'enfermer dans une salle et de la défendre pour repousser un maximum d'ennemis. Essayez la salle avec





la mitraillette ou la salle avec les deux coffres (photo 14) pour cette technique. La porte menant aux deux escaliers est piégée, prenez l'escalier de l'autre côté du labo pour accéder à l'étage. Les soldats au sous-sol vont tenter de s'enfuir avec le professeur. Mettez des gardes à l'entrée et éliminez-les dès que possible car la mission est perdue s'ils parviennent à s'échapper. Prenez les documents à l'étage (photo 15) et emmenez le professeur inconscient avec vous pour terminer la mission. Vous avez maintenant accès à deux nouvelles missions sur la carte.

PETIT VILLAGE ANGLAIS









ALLIÉS :
Utilisez les buissons et les arbres pour avancer vers les maisons. L'utilisation de fusils est hautement recommandée dans cette mission. L'une des maisons abrite les ennemis que vous recherchez (photo 16). Tuez minutieusement tous les ennemis à vue et visitez les étages supérieurs, grenier inclus. Vous allez croiser un officier allemand portant des documents officiels sur lui (photo 17). Tuez-le, puis portez son corps hors de la zone de combat pour finir la mission.

NOTE : Les objectifs peuvent être différents dans cette mission. Si vous n'avez pas rencontré Wilkens auparavant, vous le trouvez assommé dans la grande maison (photo 18). Bien entendu, cette maison est remplie d'Allemands et vous devez les éliminer avant de pouvoir ressortir avec le corps. L'autre objectif de la mission se trouve alors dans une des autres maisons de la zone, sur une table (photo 19).

AXE :
Après votre discussion avec Stevens, des soldats anglais encerclent progressivement la maison (photo 20). Surveillez les fenêtres et protégez l'agent des tirs ennemis en le plaçant dans un coin de la pièce. Il y a beaucoup d'ennemis, donc abusez des grenades si vous en avez en stock et si vous remarquez un rassemblement de soldats à un endroit donné. Quand vous pensez avoir tué tout le monde, sortez et dirigez-vous vers les deux







autres maisons de la zone. Éliminez les derniers ennemis et fouillez un officier allié (photo 21) qui détient des informations importantes. La mission se termine quand l'espion vous raconte tout ce qu'il sait. Deux nouvelles zones s'ouvrent à vous.

ENDROIT INDIQUÉ SUR LA CARTE

ALLIÉS ET AXE :
Approchez-vous de la maison (photo 22) et balancez une grenade dans la maison afin de détruire toutes les mines posées. Descendez ensuite au sous-sol et ouvrez le coffre pour trouver des documents secrets. Quittez la zone pour finir la mission.

LIEU DE TRANSFERT DE DOCUMENTS

AXE :
Vous tombez bien évidemment dans une embuscade. Beaucoup de soldats anglais sont dans cette zone donc protégez-vous avec les arbres et les buissons les plus proches. Essayez de tuer les grenadiers et les mitrailleurs en premier. Les papiers que vous cherchez sont au centre de la clairière (photo 23), près des rochers. Quittez ensuite la zone pour passer à la mission suivante.



NORD DE LA GRANDE-BRETAGNE

ENTREPÔT MILITAIRE ANGLAIS

ALLIÉS :
Vous devez défendre un entrepôt attaqué par quatre groupes d'Allemands : un groupe près des arbres, un autre près de la locomotive (photo 24), un troisième derrière la locomotive et le dernier à l'extérieur de l'entrepôt près des maisons. Pour tirer sans danger sur les ennemis les plus proches, pensez à utiliser le portail que vous ouvrirez quand vos hommes tirent et que vous





fermerez avant la fin de votre tour pour vous cacher des Allemands. Prenez les indices éparpillés dans le niveau pour apprendre des astuces (photo 25). Après une dizaine de tours de jeu, les gardes près des maisons arrivent par le portail ; pensez à surveiller ce passage pour ne pas être pris en embuscade. Fouillez les caisses dans les entrepôts pour trouver de nouvelles armes comme le Mosin 1891. Le sniper du dernier groupe est Karl Dressler que vous devez capturer pour finir la mission (photo 26).



AXE :
Vous commencez la mission près des maisons longeant l'entrepôt. Fouillez les coffres de ces maisons habitées par des civils afin de trouver des médicaments et des bandages (photo 27). Contournez l'entrée principale afin de surprendre l'ennemi en entrant par l'entrée secondaire près des rails. Mettez-vous autant que possible à couvert pour minimiser les dégâts dans votre escouade. Quand vous avez tué tous les soldats dans la cour, entrez dans la maison et éliminez les derniers soldats. Vous trouvez des documents dans le bureau (photo 28) : c'est la fin de la mission.





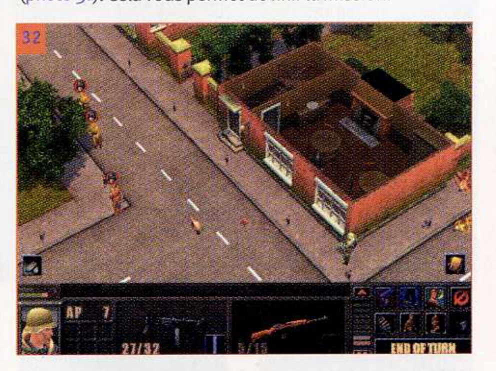
PETITE VILLE ANGLAISE

ALLIÉS :
Vous arrivez en plein combat entre les Anglais et les Allemands repliés dans un bâtiment (photo 29). Remontez la rue et tirez sur les ennemis à travers la fenêtre. Comme les alliés vous indiquent la position des Allemands, n'hésitez pas à utiliser des armes puissantes et à tirer en aveugle dans la bonne direction. Il y a de fortes chances que l'ennemi tente de fuir dans le parc de l'autre côté de la ville. Placez des hommes à cet endroit et





prenez le corps de l'officier en noir (photo 30) détenant des informations importantes. Quand vous avez tué tous les ennemis, visitez la grande maison pour trouver des documents confidentiels dans un bureau au premier étage (photo 31). Cela vous permet de finir la mission.







Axe :
Vous commencez la mission sur la route près du parc. Vous allez tomber rapidement nez à nez avec une patrouille anglaise donc utilisez vos fusils pour tuer ces ennemis le plus vite possible. Vous pouvez également utiliser le mur du parc pour vous couvrir. Longez ensuite les maisons pour débusquer les ennemis sur la place (photo 32). Utilisez la technique de l'éclaireur pour repérer les Anglais et les fusils pour toucher les cibles de loin. Entrez dans le parc et éliminez les forces restantes. Allez ensuite dans la maison la plus au nord (photo 33) et tuez les ennemis dans ce bâtiment. Parlez à Weber dans la pièce du fond ce qui fera apparaître le Capitaine Treadwell que vous devez éliminer très rapidement (photo 34). S'il vous tue ou blesse trop gravement, n'entrez pas tout de suite dans la pièce avec Weber, mais allez dans la salle de bain fermée à clé pour trouver le Capitaine. Tuez-le de cet endroit pour pouvoir parler tranquillement à Weber. Prenez ensuite les documents sur le bureau pour terminer les objectifs de la mission.

Cachette de l'agent

Alliés :
Utilisez les arbres pour ne pas vous faire repérer par les ennemis. Un groupe de soldats est réuni dans une carrière (photo 35). Tuez-les, puis avancez prudemment en direction du camion. Éliminez les soldats restants, puis tuez le lieutenant Kaufman (photo 36). Transportez-le hors de la zone de combat pour finir la mission.







Axe :
Beaucoup d'ennemis sont cachés dans cette zone. Utilisez les buissons et les arbres pour rester à couvert. Pensez à vous baisser pour constituer une cible plus difficile à toucher. Un des officiers détient les papiers officiels que vous cherchez (photo 37). Prenez-les sur son corps mort, puis quittez les lieux pour finir la mission.

Vieux manoir anglais





Alliés :
Vous êtes emmenés dans une pièce, encerclés par les hommes de Newhouse et le combat commence (photo 38). Utilisez vos mitraillettes pour vous débarrasser du groupe de soldats, puis attendez les ennemis dans la pièce d'à côté, avec un canapé au centre, deux fenêtres et deux portes. Postez vos hommes près des portes pour surprendre les adversaires. Vous pouvez également utiliser la tactique suivante : ouvrez la porte, tirez sur l'ennemi et refermez la porte pour que l'ennemi dépense des points d'action inutilement. Allez dans la chambre fermée à clé près de la salle de bain pour récupérer une lettre (photo 39). Faites le tour de la maison pour tuer les soldats à l'extérieur, puis montez au premier étage en évitant les embuscades dans les escaliers. Tuez les soldats restants et visitez toutes les pièces de l'étage. Vous trouvez Newhouse ainsi que deux documents officiels dans un bureau (photo 40). Tuez Newhouse, puis prenez les indices. Transportez le corps hors de la zone de combat pour finir la mission.



Axe :
Vous commencez sur la route près du manoir. Avancez vers le portail et tirez sur les soldats en restant caché derrière le mur (photo 41). Le bruit de l'attaque va attirer une bonne partie des gardes du manoir, préparez-vous à voir arriver de manière désorganisée un bon nombre de soldats. Quand tout semble calme, utilisez un éclaireur pour détecter d'autres cibles autour du manoir. Éliminez toute opposition du côté du hangar (photo 42) tout en faisant attention aux soldats aux fenêtres du manoir. Entrez ensuite dans ce dernier et visitez chaque pièce du rez-de-chaussée avec précaution. Vous allez arriver près d'une porte fermée que vous pouvez ouvrir en tirant dessus, en utilisant une grenade pour faire un trou dans le mur ou en tirant sur les fenêtres de la cour. Prenez les documents sur la table (photo 43), puis montez les escaliers. Visitez chaque pièce consciencieusement pour éliminer les derniers soldats anglais. Prenez les documents secrets dans la chambre au bout du couloir, puis entrez dans le bureau de Newhouse et parlez-lui (photo 44). Vous avez maintenant accès à trois nouvelles missions.









L'entrepôt

Alliés :
Cette mission se déroule sur deux étages et vous pouvez avoir vos premiers Panzerklein comme armures de



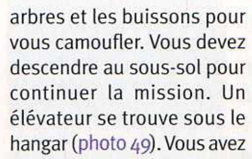






combat. Nettoyez la zone au niveau du sol en n'hésitant pas à tirer sur les véhicules (photo 45) pour les faire exploser et ainsi tuer les soldats à côté. Utilisez votre éclaireur pour débusquer les ennemis se trouvant tout autour du hangar. Protégez-vous avec les buissons, les arbres mais surtout le hangar d'où vous pourrez sniper les Allemands débusqués. N'utilisez pas l'élévateur car une sirène va retentir et toute la base sera sous alerte. Quand tout le monde est mort, descendez par la trappe près de l'élévateur (photo 46) ou par une bouche d'égout près de la barrière. Dans la partie bunker du sous-sol, vous allez trouver un officier rebelle portant des documents officiels sur lui. Tuez-le afin de les récupérer, puis prenez les papiers officiels sur le bureau de la pièce d'à côté. Si le système d'alarme est enclenché, vous pouvez le désactiver dans la pièce de l'officier rebelle (photo 47). Le dernier objectif se trouve sur un garde se trouvant dans les toilettes près des chambres des soldats. Si vous avez tué tous les soldats dans les sous-sols, vous pouvez quitter la mission, mais il serait dommage de ne pas récupérer les Panzerklein, sortes d'armures renforcées tirant différents types de munitions selon le modèle. Désactivez le générateur dans l'une des pièces afin d'abaisser les barreaux de sécurité. Prenez les quatre Panzerklein de la réserve et remontez vers l'élévateur. Soyez sûr d'avoir remis en marche le générateur et d'avoir éteint l'alarme afin de pouvoir remonter à la surface avec ces nouvelles armes destructrices (photo 48).

Axe :
Cette mission est composée de deux parties et vous rencontrez pour la première fois des hommes armés de lance-roquettes. Vous commencez la mission près d'une route. L'endroit est rempli de snipers, donc utilisez les





arbres et les buissons pour vous camoufler. Vous devez descendre au sous-sol pour continuer la mission. Un élévateur se trouve sous le hangar (photo 49). Vous avez trois manières d'accéder au sous-sol :

- par l'élévateur mais vous devez éliminer des soldats portant des lance-roquettes et une alarme se mettra en marche quand vous serez dans la base.
- par une trappe placée à côté de l'élévateur. Aucune alarme ne se déclenchera, mais vous vous retrouverez directement face à face avec des ennemis.
- par une bouche d'égout située au-dessus du petit





cabanon (photo 50) et vous accédez ainsi dans la salle de ventilation sans aucun soldat aux alentours. Si vous choisissez la troisième solution, tuez le garde dans la salle suivante avant qu'il ne réagisse et utilisez sa mitrailleuse pour tuer les ennemis qui ne vont pas tarder à arriver. Quand tout semble calme, avancez prudemment dans la base et tuez les soldats restants. Dans la zone du bunker, vous allez trouver la salle du générateur. Désactivez-le afin d'abaisser les barres de sécurité à l'étage du dessous et accéder ainsi à des armes et des munitions. N'oubliez pas de prendre les papiers sur le bureau dans la salle des casiers afin de compléter les objectifs (photo 51) et quittez la zone pour la mission suivante.



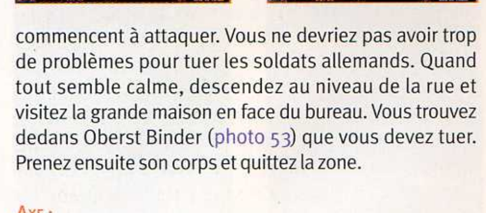


Bureau du commandant anglais

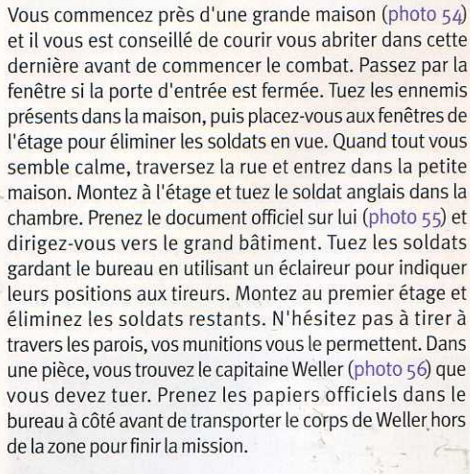
Alliés :
Dans cette mission, vous avez le temps de placer vos hommes en défense. Utilisez cela à votre avantage en plaçant vos hommes au premier étage du bâtiment, aux fenêtres. Quand tout est en place, parlez à Weller deux fois de suite (photo 52) pour que les ennemis







commencent à attaquer. Vous ne devriez pas avoir trop de problèmes pour tuer les soldats allemands. Quand tout semble calme, descendez au niveau de la rue et visitez la grande maison en face du bureau. Vous trouvez dedans Oberst Binder (photo 53) que vous devez tuer. Prenez ensuite son corps et quittez la zone.



Axe :
Vous commencez près d'une grande maison (photo 54) et il vous est conseillé de courir vous abriter dans cette dernière avant de commencer le combat. Passez par la fenêtre si la porte d'entrée est fermée. Tuez les ennemis présents dans la maison, puis placez-vous aux fenêtres de l'étage pour éliminer les soldats en vue. Quand tout vous semble calme, traversez la rue et entrez dans la petite maison. Montez à l'étage et tuez le soldat anglais dans la chambre. Prenez le document officiel sur lui (photo 55) et dirigez-vous vers le grand bâtiment. Tuez les soldats gardant le bureau en utilisant un éclaireur pour indiquer leurs positions aux tireurs. Montez au premier étage et éliminez les soldats restants. N'hésitez pas à tirer à travers les parois, vos munitions vous le permettent. Dans une pièce, vous trouvez le capitaine Weller (photo 56) que vous devez tuer. Prenez les papiers officiels dans le bureau à côté avant de transporter le corps de Weller hors de la zone pour finir la mission.



HANOVRE

Les quartiers généraux du général Bauer

Alliés :
Il y a beaucoup d'ennemis dans cette mission. Entrez dans la plus proche maison pour organiser votre défense



(photo 57). Mettez un éclaireur en direction du grand bâtiment pour repérer tous les soldats et utilisez au maximum vos fusils. Après une dizaine de morts chez les ennemis, vous pouvez entrer dans le bâtiment. Faites très attention à la cour intérieure (photo 58) où les embuscades sont monnaie courante. Pensez à utiliser des grenades légères pour éliminer une grappe


57


58



59


60

d'Allemands. Quand vous pensez avoir tué tous les soldats, montez au grenier et tuez les snipers près des fenêtres (photo 59). Allez au premier étage dans les bureaux où se trouve la majorité des civils. Attention, bug !!! Les documents officiels que vous cherchez apparaissent quelquefois derrière le manoir mais principalement DANS le bureau avec une chaise noire (photo 60). Détruisez ce bureau pour récupérer les documents et finir la mission.

LES QUARTIERS GÉNÉRAUX ALLEMANDS

ALLIÉS :
Vous commencez la mission sur une place d'un village, entourée de bâtiments. Des patrouilles se baladent entre les bâtiments (photo 61). Tuez-les en préparant une petite embuscade. Si vous avez récupéré des Panzerklein précédemment, cette mission est beaucoup plus simple car aucun ennemi n'est assez fort pour toucher votre armure. Utilisez les bâtiments, le kiosque à journaux ou



61



62



63

même les bancs pour vous couvrir des tirs ennemis. Faites attention car ces derniers peuvent être détruits en quelques tirs. Comme les ennemis emploient des pistolets ou des mitraillettes, n'hésitez pas à utiliser des fusils pour éliminer plus rapidement vos cibles. Assurez-vous d'avoir tué tous les ennemis avant de vous approcher du grand bâtiment au fond (photo 62), contenant un bon paquet de soldats. La meilleure méthode est de placer votre éclaireur pour débusquer les ennemis, faire tirer vos coéquipiers sur une seule cible et replier votre éclaireur avant la fin du tour. Si l'ennemi n'interrompt pas votre tour, vous devriez éliminer facilement les gardes autour de la maison. Vous avez également des buissons près de la fontaine pour vous couvrir. Entrez ensuite dans la maison et nettoyez les pièces du rez-de-chaussée de tout soldat restant. Montez ensuite au premier étage et prenez les documents officiels placés chacun dans un des bureaux (photo 63).

AXE :
Vous commencez à côté des quartiers généraux et des soldats alliés sont cachés sur la place du village. Allez d'abord au premier étage des quartiers généraux pour récupérer des documents importants (photo 64). Puis ressortez et envoyez un éclaireur en avant pour qu'il débusque les soldats cachés derrière les marches. Avancez prudemment sur la place en utilisant les



64


65

buissons et les bâtiments pour vous mettre à couvert. Entrez dans le café et tuez les soldats placés aux fenêtres dans la maison. Ressortez et tuez les soldats en patrouille autour du dernier bâtiment. Éliminez les soldats restants et capturez le chef au premier étage (photo 65). Transportez le corps hors de la zone de combat, puis quittez la zone pour finir la mission.

LABORATOIRE ALLEMAND :


66


67

ALLIÉS :


68

Vous êtes directement dans le laboratoire, dans une petite pièce. Essayez d'attirer les ennemis vers cette pièce afin de pouvoir effectuer la technique : ouverture de la porte, tir précis, fermeture de la porte. Vous pouvez facilement attirer la moitié des ennemis de cette façon donc abusez de la méthode. Allez ensuite sur les passerelles (photo 66) et éliminez les soldats en contrebas. Ouvrez les portes fermées en tirant dessus ou en utilisant un explosif afin de visiter les lieux. Vous allez rencontrer une scientifique du nom de Docteur Locke dans l'une des salles du rez-de-chaussée (photo 67). Parlez-lui avec votre personnage principal, puis escortez-la jusqu'aux égouts car des barreaux se sont levés bloquant l'accès aux escaliers. Vous ne pouvez pas la faire sortir par le conduit de ventilation d'où vous venez car elle est claustrophobe. Vous accédez à la deuxième partie de la mission dans les égouts (photo 68). Vous devez traverser le plus vite possible l'endroit car des patrouilles allemandes vous courent après. À chaque tour, de plus en plus d'Allemands apparaissent à l'entrée. Inutile donc de tenter de les tuer, vous perdez votre temps.

AXE :
Vous visitez le laboratoire pour en apprendre plus sur le canon laser quand un lieutenant allemand débarque (photo 69) et tue les gardes protégeant le site. Tirez sur les ennemis en contrebas et mettez-vous à couvert dans une pièce. Vous devriez normalement éliminer assez rapidement les forces ennemies. Quand tout semble



69



calme, descendez les escaliers et prenez le canon laser sur le sol (photo 70). Prenez également les papiers sur le corps du lieutenant, puis quittez la zone.

MAGASIN ALLEMAND



ALLIÉS :
Si vous avez des Panzerklein, cette mission est plutôt facile vu les armes des ennemis. Sinon, c'est un poil plus difficile et plus long. Commencez par éliminer les patrouilles ennemies à l'extérieur (photo 71). Vous pouvez contourner le grillage et passer par l'entrée. Ainsi, vous pourrez tuer les soldats gardant l'entrée. Sinon, tirez sur le grillage pour créer un passage et entrez dans l'usine. Faites attention aux barils explosifs qui pourraient vous bloquer l'accès à l'étage supérieur un peu trop vite. Avancez avec beaucoup de précaution dans l'usine en vous protégeant avec les nombreuses caisses. Dans une petite pièce au fond de l'entrepôt, près d'un escalier, vous allez trouver des papiers officiels (photo 72) que vous devez prendre pour accomplir un des objectifs. Si vous avez besoin d'équipement, vous avez des mitraillettes Beretta silencieuses dans deux coffres. Selon le générateur d'objectifs, vous devrez peut-être trouver Oberst Koch dans le niveau. Il se trouve dans une chambre au second étage, après la chambre des gardes (photo 73).







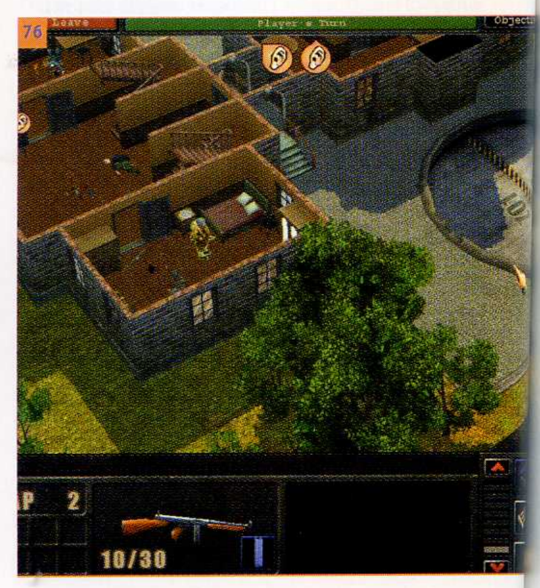
AXE :
Vous commencez à l'entrée du site (photo 74). Faites le tour du bâtiment en tuant tous les ennemis débusqués par votre éclaireur. Utilisez les caisses dans l'entrepôt pour vous mettre à couvert et tuez les soldats gardant la zone. Quand tout semble calme, montez sur le toit et tuez les snipers présents. Descendez au grenier et tuez les derniers soldats vivants de la zone. Ouvrez le coffre pour trouver des documents officiels (photo 75) et sortez de la zone pour finir la mission.



BRANDENBOURG

LE MANOIR ALLEMAND

ALLIÉS :
Si vous devez capturer le commandant Koch, sachez qu'il va tenter de s'enfuir dans une fusée quand la moitié des gardes seront morts. Ne perdez donc pas de temps et foncez l'intercepter sur la piste de décollage à l'arrière du bâtiment (photo 76). S'il a déjà été capturé dans la mission " Magasin allemand ", il n'y a aucune urgence. Vu le nombre d'ennemis dans la cour de l'entrée principale, je vous recommande chaudement de passer par l'entrée secondaire. Utilisez le portail puis les buissons pour vous protéger des tirs ennemis. Entrez dans la maison dès que possible et tuez les soldats en vue de cette position. Visitez les différentes pièces de la maison tout en tirant sur les gardes à l'extérieur grâce aux fenêtres. Montez ensuite aux étages et tuez les soldats restants. Ramassez également les deux









documents officiels posés respectivement sur une étagère et sur un bureau (photo 77). N'hésitez pas à lancer des grenades par les fenêtres si vous apercevez un ennemi à l'extérieur. Si vous voulez une arme pour votre sniper, montez tout en haut des escaliers près de la cour pour vous retrouver nez à nez avec un tireur d'élite (photo 78). Tuez-le pour récupérer une Carabine 98 silencieuse à lunette. Dans ce niveau, les soldats rebelles sont bien mieux armés que les gardes allemands. Tirez en premier sur les rebelles pour minimiser les dégâts. Si vous faites un peu d'infiltration en cours de mission, vous pouvez récupérer une mitraillette Beretta et un MP40 silencieux, très utiles pour les prochaines missions. Pour accomplir le dernier objectif, allez dans le grenier et récupérez les plans dans l'une des pièces (photo 79). Retournez sur la route et quittez la zone pour finir la mission.

AXE :

Vous vous retrouvez assez rapidement encerclés par l'ennemi après la cinématique (photo 80). Il y a facilement une dizaine d'ennemis donc mettez-vous à l'abri le plus rapidement possible. Allez vers la maison la plus proche et éloignez-vous de la fenêtre. Aux tours suivants, tuez les ennemis près de la porte, puis posez une mine sur cette dernière. Montez d'un étage et posez également une mine sur la porte afin que l'ennemi ne passe pas non plus par là. Montez encore d'un étage et balancez des grenades par la fenêtre donnant sur la cour pour tuer un maximum de soldats (photo 81). Après la cinématique annonçant la fin de l'assaut et le départ de Koch, vous devez vous rendre rapidement sur le terrain de lancement. Si Koch s'envole dans la fusée, vous ne pouvez pas accomplir l'un des objectifs de la mission. Si vous vous déplacez assez rapidement, vous pouvez intercepter Koch qui se trouve dans un bureau au premier étage entouré de trois gardes. Sinon, il est toujours possible de nettoyer le terrain de lancement et de tuer Koch avant qu'il ne monte dans la fusée (photo 82). Une fois cet objectif accompli, vous pouvez visiter les pièces du bâtiment en tuant les ennemis présents. Vous trouvez des documents au dernier étage de la tour et des papiers officiels derrière une pièce fermée à clé au premier étage. Une enveloppe est posée sur un des bureaux du premier étage et enfin, le dernier document se trouve sur une étagère au grenier (photo 83). Quand vous avez accompli les cinq objectifs, n'oubliez pas de prendre la Carabine 98 Silencieuse du sniper placé sur le toit. Cette arme permet à votre sniper ou à votre éclaireur de faire beaucoup de dégâts en étant camouflé et sans attirer les gardes à cause de la détonation.







L'USINE D'ARMEMENT ALLEMANDE

ALLIÉS :

L'usine a été bombardée de toute part et de grands trous vous permettent de passer d'un étage à l'autre. Faites attention aux multiples snipers placés sur les toits (photo 84). Si vous avez des Panzerklein, utilisez-les pour vous faciliter la vie ; aucun ennemi n'est assez puissant sur cette carte pour rivaliser avec une telle puissance de feu. Si vous n'avez pas de Panzerklein, avancez prudemment avec un scout à bonne distance devant car les embuscades sont fréquentes dans cette mission.





En éliminant les soldats à l'extérieur de l'usine, vous allez rencontrer le général Muller près d'une épave de camion (photo 85). Tuez-le ainsi que son escorte, puis transportez son corps loin du champ de bataille pour réussir un des objectifs. Entrez ensuite dans l'usine et tuez tous les soldats que vous voyez. Méfiez-vous des ennemis en hauteur qui peuvent vous voir suite à l'éboulement d'un mur. Ramassez toutes les munitions que vous pouvez parmi les caisses de l'usine, en particulier celles pouvant recharger vos Panzerklein. Un document officiel se trouve dans un petit bureau près des machines (photo 86). Vous accédez à cette pièce par un escalier de secours ou par un trou dans le mur selon la violence des combats.







Axe :
Après une cinématique, vous débouchez dans le bureau du général Muller (photo 87). L'ennemi attaque l'usine et votre objectif principal est de protéger Muller. Une douzaine d'ennemis pénètrent dans l'usine donc utilisez les bâtiments pour défendre l'endroit. Comme les ennemis doivent passer par le rez-de-chaussée pour monter dans les bureaux, piégez un maximum de portes. Vous avez également une fenêtre au niveau des bureaux donnant sur l'usine (photo 88) qui est un endroit idéal pour un éclaireur ou un sniper. Mettez vos autres hommes dans le couloir et faites-les tirer à travers les murs avec des armes lourdes. Un bon moyen de ralentir les soldats ennemis est de détruire les escaliers avec une grenade afin de les forcer à accéder aux bureaux par les caisses. Quand vous avez tué tous les ennemis, une cinématique se déclenche et vous recevez en cadeau trois Panzerklein (photo 89). N'oubliez pas de ramasser toutes les munitions compatibles avec ces modèles de PK avant de quitter la mission. Au niveau de l'usine, un document officiel se trouve sur un bureau (photo 90). Prenez-le pour finir le second objectif et quittez la zone.





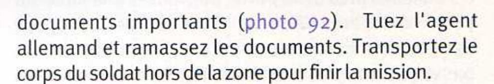


Ville allemande

Alliés :
Entrez dans la maison la plus proche et tuez tous ses occupants. Placez vos hommes aux fenêtres et tirez sur les ennemis dans la rue. Essayez d'attirer les ennemis vers la maison que vous défendez ou placez votre éclaireur afin de débusquer d'autres ennemis (photo 91). Vous avez en tout cinq maisons et l'espion allemand que vous recherchez est caché dans l'une d'entre elles. Au premier étage d'une habitation, vous finissez finalement par le surprendre en train de brûler des







documents importants (photo 92). Tuez l'agent allemand et ramassez les documents. Transportez le corps du soldat hors de la zone pour finir la mission.

Axe :
Des rebelles tuent un général grâce à une arme inconnue. Vous vous retrouvez dans un lieu résidentiel près des voitures en flammes (photo 93). Fouillez les maisons les plus proches de votre escouade en essayant d'accéder rapidement au balcon pour tuer les soldats présents. Vous avez en tout cinq maisons donc vous devriez trouver rapidement le soldat portant un canon laser (photo 94). Prenez l'arme et quittez la zone pour valider la mission.





Site de test allemand

Alliés :
Vous commencez cette mission à l'opposé de l'entrée de la base. Longez les barbelés et éliminez les soldats dans



les tours de garde (photo 95). Tuez les soldats dans la cour avec votre sniper si vous le pouvez. Une fois face à l'entrée du site, éliminez les ennemis débusqués par votre éclaireur, y compris les snipers sur les toits. Allez d'abord dans le grand bâtiment administratif et videz les lieux de toute présence hostile. Vous allez trouver entre deux escaliers un casier piégé (photo 96). Faites attention en le manipulant car son explosion provoque l'éboulement du plancher et rend inaccessible l'étage supérieur. Une fois que le bâtiment est sauf, redescendez dans la cour et dirigez-vous vers le garage. Éliminez tous les ennemis présents y compris l'agent Peters (photo 97) que vous devez transporter jusqu'à la sortie pour terminer la mission.



Montagnes de l'Oural

Usine militaire russe

Alliés :
En pleine visite de l'usine, des soldats rebelles font irruption et commencent à tirer sur vous (photo 98). Vous reprenez le contrôle quand vos hommes sont accroupis derrière une caisse donc n'hésitez pas à recharger la partie si vos hommes sont trop blessés en début de niveau. Éloignez-vous dès que possible des









bouteilles d'oxygène ou des barils explosifs à côté de vous. Les soldats russes sont avec vous, ils peuvent vous couvrir lors du repositionnement. Utilisez les caisses pour vous mettre à couvert pour éliminer facilement les soldats de l'entrée. Des ennemis vont également sortir des bureaux aux étages, montez sur les passerelles puis à ces étages dès que possible (photo 99). Vous devez maintenant ouvrir les portes blindées, avec des explosifs si possible, afin d'éliminer le reste des troupes ennemies. N'hésitez pas à monter au second étage et à tirer sur le sol afin de créer un trou dans le plancher. Vous devez protéger un scientifique qui se trouve normalement dans l'infirmerie (photo 100). Quand tous les ennemis sont morts, votre leader peut parler au scientifique pour finir l'objectif de la mission.



AXE :
Vous commencez la mission dans l'usine, avec des armures Panzerklein selon vos missions précédentes (photo 101). Apportez beaucoup de grenades pour cette mission, cela vous permettra de tuer un groupe d'ennemis en les surprenant de derrière une caisse. Avancez prudemment en utilisant les caisses pour vous mettre à couvert. Faites attention aux soldats patrouillant sur les plates-formes en hauteur (photo





102). Après avoir patrouillé minutieusement dans chaque endroit de l'usine, montez dans les bureaux et tuez les soldats restants. Dans la salle des machines, vous trouvez un ingénieur que vous devez assommer, puis transporter hors de l'usine pour terminer la mission (photo 103).







BUREAU DU COMMANDANT RUSSE

ALLIÉS :
Vous êtes avec les Russes dans cette mission (photo 104) et vous devez éliminer les soldats rebelles qui se cachent dans les buissons autour de la maison. Avancez prudemment le long de la route et tuez les ennemis que vous débusquez. Suivez ensuite la palissade et envoyez votre éclaireur loin devant pour trouver les soldats cachés dans les buissons et les arbres (photo 105). Quand vous avez tué tous les ennemis autour de la maison, le commandant russe vous remercie par le biais d'une cinématique. Fouillez ensuite la maison, en particulier le sous-sol pour trouver des documents officiels dans une étagère (photo 106).



AXE :
Vous devez prendre d'assaut cette grande maison, remplie de soldats russes. Commencez par patrouiller à l'extérieur pour tuer les gardes près de la maison (photo 107), mais aussi les soldats rebelles sur la route. Tuez ces soldats avant d'entrer dans la maison car ils possèdent des armes plus puissantes que les Russes. Quand l'extérieur de la maison est calme, cherchez des fenêtres donnant sur des pièces remplies de soldats et tuez ces derniers. Entrez ensuite dans la maison et tuez



les soldats restants. Vous trouvez des documents officiels dans un bureau au premier étage (photo 108). Prenez-les, puis visitez chaque pièce pour être sûr qu'il ne reste plus que des civils dans toute la maison. Descendez au sous-sol et détruisez la porte fermée près de l'escalier. Ramassez les papiers sur l'étagère (photo 109), puis quittez la zone pour terminer la mission.

COMPLEXE INCONNU

ALLIÉS :
Cette mission est très difficile surtout si vous n'utilisez pas de Panzerklein. Un des objectifs de la mission











consiste à porter un corps hors de la zone de combat, donc prenez au maximum cinq Panzerklein pour ne pas être obligé d'en laisser un sur place.

Pour tuer des ennemis équipés de Panzerklein (PK), plusieurs choix s'offrent à vous :

- Équipez-vous d'un Panzerklein avec lasers et que le meilleur gagne.
- Utilisez leurs Panzerklein abandonnés dans le niveau (photo 110).
- Abandonnez la mission et allez en Suisse pour récupérer des Panzerklein équipés de laser.
- Utilisez le diable des mers et/ou le prototype 8M1 laser qu'on peut trouver lors de rencontres aléatoires en Suisse pour attaquer les PK.
- Ramassez les armes qui traversent leurs armures dans le niveau comme des grenades, des bazookas, des lance-roquettes ou des balles de sniper tirées dans la tête.
- Tuez les soldats renégats porteurs d'armes laser (photo 111) et tirez avec cette arme sur les armures des PK.
- Essayez de vous mettre à couvert et laissez-les épuiser leurs munitions. Les ennemis sortent alors de leurs armures et sont beaucoup plus vulnérables.

Vous devez également savoir que le complexe passe en phase d'autodestruction quand le commandant Orlov meurt et que des tirs sur les explosifs disséminés dans la base font exploser tout le complexe et vous font perdre la mission.

Pour bien commencer cette mission, utilisez un éclaireur



et tirez avec des armes à longue portée pour tuer les ennemis sans risque. Approchez-vous de la caserne et éliminez les soldats qui patrouillent dans les environs. Dirigez-vous ensuite vers le complexe (photo 112) et avancez prudemment pour débusquer les ennemis. Faites attention de ne pas vous trouver derrière des barils explosifs ou de tirer sur des ennemis devant des matériaux explosifs sinon le complexe entier explose et vous devez recommencer la mission.

Montez à l'étage et visitez les pièces tout en éliminant les soldats restants. Vous trouvez des documents officiels dans le bureau surplombant le hangar. Allez ensuite près du coffre-fort et prenez les deux papiers disponibles (photo 113). Si le plancher est à moitié détruit suite à des combats précédents, vous pouvez avoir du mal à ouvrir ce coffre-fort ou le papier officiel à côté. Tirez alors sur le plancher de l'étage en dessous ou utilisez une grenade pour que les objets tombent d'un étage. Il est possible que les papiers flottent dans l'air et ne retombent pas. Dans ce cas, tirez dessus pour qu'ils respectent de nouveau la gravité.

Près du train, vous allez rencontrer les gardes équipés de Panzerklein et le commandant Orlov (photo 114) que vous devez capturer pour réussir le quatrième objectif.

N'oubliez pas que seuls les PK équipés de laser peuvent traverser les armures des PK ennemis. Avant de quitter la mission, vous pouvez équiper un de vos hommes avec le PK du commandant. Il utilise des recharges différentes de celles des gardes.

AXE :

Il est vivement conseillé de vous équiper de Panzerklein ou d'utiliser ceux en début de mission pour s'en sortir. Tuez les soldats se trouvant près des mitrailleuses à l'extérieur (photo 115), puis visitez la caserne avec, à l'entrée, deux Panzerklein en tuant tous les ennemis visibles. Montez enfin sur le toit du bâtiment pour tuer les




117


118

snipers présents. Sur l'un des toits, vous trouvez un soldat armé d'un canon laser (photo 116). Gardez son arme pour vos rencontres contre des soldats équipés de Panzerklein. Entrez dans l'usine avec un maximum de précautions et tuez les soldats débusqués en évitant de placer des barils explosifs derrière vous ou derrière l'ennemi que vous visez. Si une balle fait exploser un baril, toute l'usine explose et vous devez recommencer la mission. Dans une pièce donnant sur la gare, vous trouvez des documents officiels sur les tables (photo 117). Prenez-les et assurez-vous que les seuls ennemis restants sont les soldats près du train. Ces derniers sont équipés de différentes armures PK et il est vivement conseillé d'utiliser les vôtres pour les vaincre ainsi que des armes explosives comme des lance-roquettes, grenades ou des bazookas. Quand vous vous sentez prêt, encerclez les ennemis et détruisez-les aussi rapidement que possible. Prenez le corps du commandant Orlov et quittez la maison (photo 118). N'oubliez pas que l'usine s'autodétruit quand le commandant meurt, donc récoltez les indices en premier.

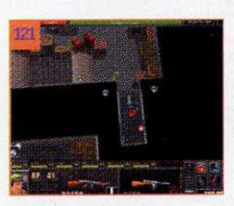
SUISSE

L'usine de Berger

Alliés et Axe :
Cette mission est découpée en deux parties et donc assez longue et périlleuse. Équipez-vous au maximum de cinq Panzerklein car l'un des objectifs est de ramener un corps. Vérifiez également que l'un de vos PK est équipé de laser, c'est essentiel pour la seconde partie de la mission.
Placez vos PK à l'entrée de l'usine et commencez par tuer les ennemis que vous apercevez. Faites attention à ne pas trop détruire le sol car vous devez descendre un escalier un peu plus tard dans la mission et vos PK ne pourront plus passer. Dans ce cas-là, il est possible de prendre les PK ennemis au sous-sol (photo 119). Le problème principal de cette mission est que vous ne devez tuer aucun civil travaillant dans l'usine. Faites très attention quand vous tirez sur un ennemi ou quand vous balancez une grenade afin de ne pas perdre prématurément la partie. Bien sûr, si un ennemi touche un baril explosif ou tire sur un civil, vous perdez également la mission en cours.
Dans la première partie de la mission, essayez d'économiser vos munitions des PK en visitant les pièces avec votre équipement normal. Après avoir tué les ennemis au sous-sol, y compris ceux équipés de PK, vous vous retrouvez près d'une porte de garage (photo 120). Malheureusement, vous ne pouvez pas emmener toute votre troupe équipée de PK dans la seconde partie du niveau par manque de place. Le plus simple est de prendre vos hommes deux par deux afin de les amener sans problème au début de la zone. Vu la vitesse de déplacement de ces engins, cela va vous prendre un temps fou, mais vous avez besoin d'une puissance de feu formidable pour finir cette mission.
Quand vous arrivez dans la nouvelle zone, vous êtes encerclés par l'ennemi. Tuez aussi vite que possible les ennemis se trouvant dans le bureau à côté du canon laser (photo 121). S'ils utilisent ce canon, toute votre équipe va mourir très rapidement. Tuez ensuite les ennemis équipés d'armures PK puis les soldats portant des lance-roquettes. Nettoyez consciencieusement chaque pièce de cet étage, mais faites attentions aux portes qui sont piégées. Tirez dessus avant d'entrer pour éviter des blessures inutiles. Dans la fonderie, vous allez trouver des documents secrets dans le bureau (photo 122). Le deuxième objectif de la mission est de tuer le propriétaire des lieux et il se trouve de l'autre côté de la fonderie. Si vous passez sous les pressoirs hydrauliques, vous allez être immobilisé, voire tué, car ces pressoirs bougent en temps réel et ne prennent pas en compte le mode tour par tour. Grimpez par les échelles sur les côtés et utilisez l'interrupteur sur un mur pour stopper la fonderie. Vous pouvez maintenant tuer l'ennemi sans problème (photo 123) avec deux Panzerklein. Prenez le corps avec vous et remontez tout en haut pour finir la mission. Soyez sûr d'avoir repris toutes vos armures PK ou de prendre celles de la mission avant de quitter la zone.


119


120


121


122


123

QUELQUE PART EN MER DU NORD

Base secrète

Alliés et Axe :
Voici le dernier niveau qui se situe autour d'un silo de lancement. Si vous portez plus de trois armures Panzerklein sur la plate-forme de départ, vous ne pourrez pas vous déplacer par manque de place. Équipez vos hommes sans armure avec les meilleures armes du jeu c'est-à-dire le Diable de mer ou les armes laser. Votre but est de tuer Helena Hellstein qui est équipée d'une armure Panzerklein bien plus résistante que la vôtre (photo 124). Elle a un dispositif d'invisibilité ce qui la rend difficile à cibler et quelques snipers la protègent. Ils sont placés dans une pièce près du silo. Tuez en priorité les gardes, puis placez vos hommes en armures PK de façon à avoir le plus grand angle de vision autour du silo. Placez un éclaireur quelques étages en dessous pour qu'il détecte Hellstein et que vos hommes puissent lui tirer dessus. Vous risquez d'avoir quelques morts dans votre équipe, le plus important est de garder vivant le leader du groupe pour finir la mission. Quand vous avez enfin détruit son armure PK, une cinématique se déclenche et vous êtes face à elle avec votre personnage principal au pied du silo de


124


125

lancement (photo 125). Hellstein est cachée aléatoirement à un endroit du niveau. Selon votre classe, vous aurez plus ou moins de difficultés à la détecter. Tuez-la quand vous la voyez, elle ne possède plus qu'une mitraillette comme arme. Récupérez la clé qu'elle portait sur elle, puis ouvrez la salle du fond pour déclencher une cinématique et finir le jeu.

COMPÉTENCES DE VOS SOLDATS

Le niveau maximum utilisable de vos soldats est 28, mais vous devrez passer des heures sur des missions aléatoires pour atteindre un tel niveau. Voici donc les tableaux des compétences selon les classes afin que vous optimisiez votre choix au cours des missions. Sachez qu'un soldat se retrouve niveau 15 en effectuant uniquement les missions de la campagne solo.

SNIPER

La meilleure classe du jeu et la classe à prendre si vous voulez rejouer la campagne avec un seul personnage. La compétence « Always Inflict Ranged Crits » est la plus puissante du jeu.

1/ Look For Free :
Vous permet de jeter un œil dans une direction sans dépenser de points d'action. Utile mais pas révolutionnaire. Vous sentez tout de même la différence quand vous ne l'avez pas.

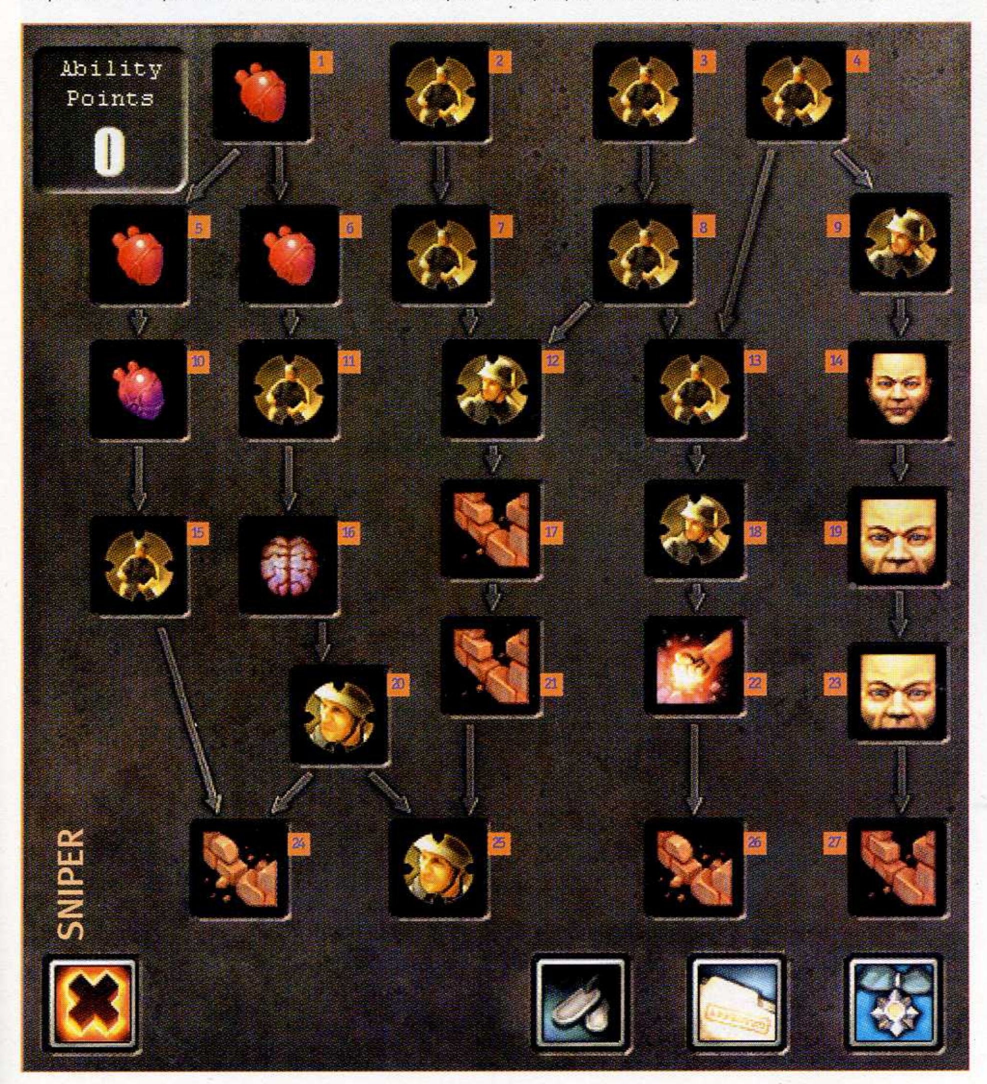
2/ Pistol Specialization :
Vous spécialise dans l'utilisation des pistolets. À ne prendre que si vous comptez utiliser Rifle Specialization. La précision de tir du sniper augmente plus vite que n'importe quelle classe à chaque nouveau niveau. Par conséquent, vous n'avez pas vraiment besoin des dix points supplémentaires.

3/ Better Careful Shot :
Améliore le tir précis. Prenez-le en priorité. Cette compétence n'est pas essentielle en tant que telle, mais c'est un pré-requis pour de meilleures compétences.

4/ Shoot Through Cover :
Vous permet de tirer quand vous êtes à couvert. Très utile et nécessaire comme pré-requis pour d'autres compétences.

5/ Faster Pose Change (pré-requis 1) :
Nécessite moins de points d'action quand vous changez de position. Important, surtout pour obtenir ensuite Faster Shots.

6/ Faster Crawl (pré-requis 1) :
Pas très utile car la position rampante n'est pas très utilisée dans le jeu. À ne prendre que si c'est un pré-requis pour une compétence qui vous intéresse.



7/ Rifle Specialization (pré-requis 2) :
Sympa pour les autres classes mais vu la vitesse de progression du sniper, on peut passer à côté sans regret.

8/ Aim Before Shot (pré-requis 3) :
Permet de viser avant de tirer. Très utile comme compétence et comme pré-requis.

9/ Night Hunt (pré-requis 4) :
Très utile et assez mortel dans les missions de nuit. Cela vous donne un avantage certain sur les ennemis.

10/ Faster Shots (pré-requis 5) :
En avançant dans le jeu, vos points d'action vont augmenter et vous pourrez tirer plus d'une fois. Cette compétence vous permet de ne pas avoir de pénalité au premier tir et vous permet d'effectuer un second tir dans le même tour.

11/ Good Shot From Any Pose (pré-requis 6) :
Quelle que soit la pose, vous effectuez un bon tir. Une bonne compétence, mais vous avez sans doute une autre compétence plus utile à prendre.

12/ Increased Familiarity (pré-requis 7 et 8) :
Étant donné que vous devez dépenser quatre points pour accéder à cette compétence, c'est un peu du gâchis. Il est plus simple de privilégier une arme à maniement facile que d'utiliser cette compétence.

13/ Force of Habit (pré-requis 8 et 4) :
Assez inutile en soi, cette compétence est quand même nécessaire car elle est un pré-requis de compétences très utiles.

14/ Night Vision (pré-requis 9) :
Vous permet de voir aussi bien de jour comme de nuit. Utile comme compétence, encore plus comme pré-requis.

15/ Faster Familiarization (pré-requis 10) :
Évitez autant que possible cette compétence. Vous n'avez vraiment rien de mieux ?

16/ Faster Skills Growth (pré-requis 11) :
Accélère l'apprentissage des compétences. Pas très utile malheureusement.

17/ Better Chance of Critical (pré-requis 12) :
Améliore les chances de faire un critique. Totalement inutile en tant que tel et uniquement intéressant pour accéder à Better Critical dans la foulée.

18/ Increased Shot Range (pré-requis 13) :
Augmente la portée des tirs. À posséder absolument.

19/ Increase Sight Angle (pré-requis 14) :
Une bonne petite compétence comme on les aime. Elle paraît inutile face à un Look For Free mais il n'en est rien. Vous détectez des ennemis dans un angle plus large, évitant ainsi les embuscades. De plus, vous les interrompez pendant leur tour. Que du bon !

20/ Solo (pré-requis 16) :
Si votre truc, c'est le sniper infiltrateur, cette compétence est pour vous. Sinon, vous avez forcément mieux comme choix. En étant caché, il est plus facile d'éviter le combat et de revenir vers vos coéquipiers.

21/ Better Critical Severity (pré-requis 17) :
Assez inutile si on prend en compte le nombre de points dépensés pour l'activer. Dommage...

22/ Increased Ranged Damage (pré-requis 18) :
Chaque tir provoque bien plus de dommages. Très utile donc, surtout si on se souvient que c'est un pré-requis pour Always Critical.

23/ Increased Sight Damage (pré-requis 19) :
Très utile pour un sniper, cette compétence vous permet de tirer correctement et de loin. Les ennemis mettront plus de temps pour vous débusquer et seront sans doute morts avant.

24/ Master Sniper (pré-requis 15 et 20) :
Trop loin dans l'arbre de compétence pour être intéressant. Qui voudrait plus de critique quand on peut avoir Always Critical ?

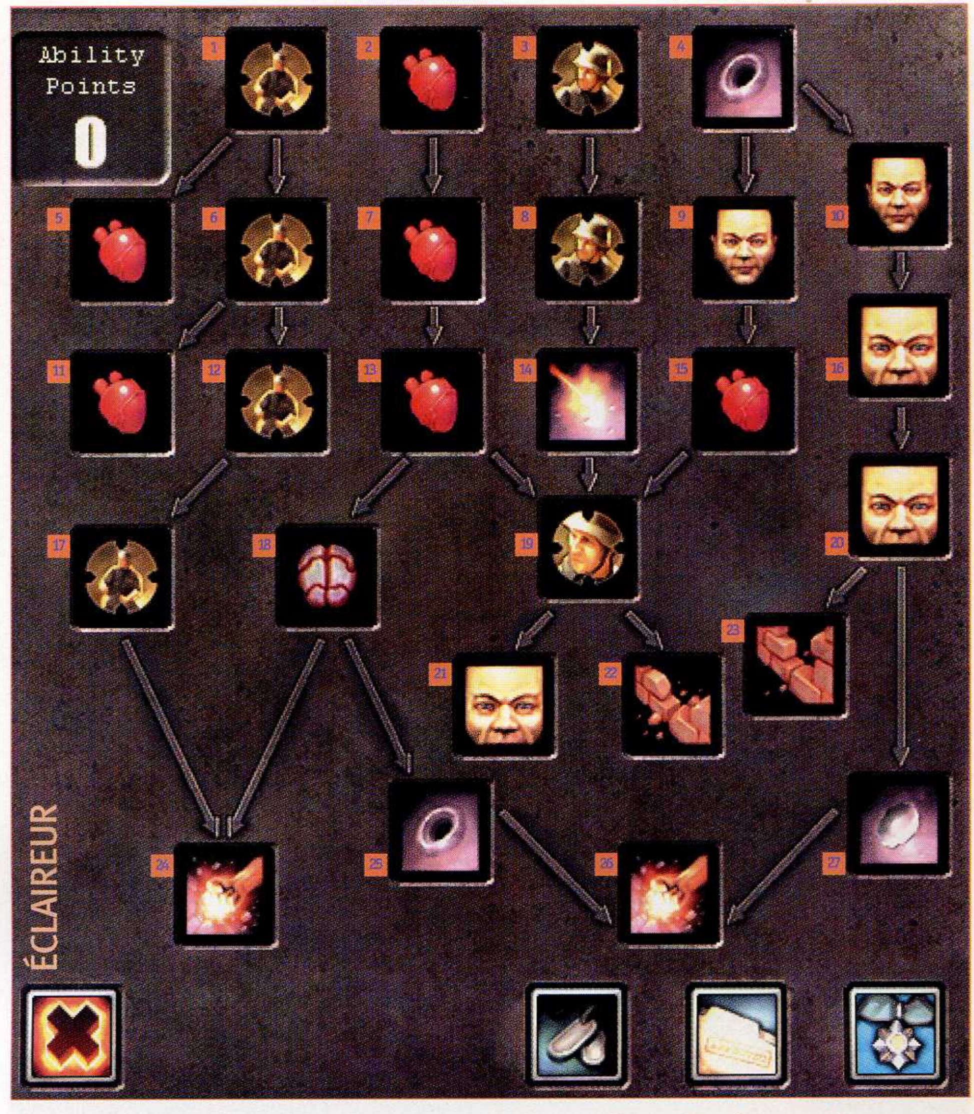
25/ Faster Aiming (pré-requis 20 et 21) :
Trop de points dépensés pour pas grand-chose : au moment où cette compétence devient accessible, vos chances de toucher devraient déjà avoisiner les 100 %.

26/ Always Inflict Ranged Critical (pré-requis 22) :
L'arme ultime du sniper. À avoir dès que possible. En six points, vous accédez à cette merveille au lieu de huit pour Master Sniper. Tous vos coups sont critiques même en rafale. Cela signifie plus de dommages et une durée de vie moindre pour vos ennemis.

27/ Ambush (pré-requis 19) :
Utile pour un sniper équipé d'un 98K silencieux, mais un peu trop loin dans l'arbre de compétences. À vous de voir !

ÉCLAIREUR

Une bonne classe qui possède un grand nombre de points d'action pour tirer plus longtemps avec une arme silencieuse. Elle permet également une grande dissimulation afin de pouvoir débusquer des ennemis pour ses coéquipiers. L'arbre de compétences se résume à la détection de l'ennemi et à des coups critiques.



1/ Throwing Specialization :
Si vous aimez lancer des couteaux dans ce style de jeu, c'est par là. Sinon, fuyez.

2/ Look for Free :
Très important pour un éclaireur. À prendre de toute urgence.

3/ Awareness :
Bien comme compétence et surtout comme pré-requis.

4/ Hide in the Dark :
Utile mais bien plus utile comme pré-requis.

5/ Fast Throw (pré-requis 1) :
Bofff.

6/ Melee Specialization (pré-requis 1) :
Si vous voulez un éclaireur combattant au corps à corps, prenez cette compétence. Mais entre nous, rien ne vaut une mitraillette silencieuse.

7/ Faster Pose Changer (pré-requis 2) :
Vu le nombre de points d'action d'un éclaireur, cette compétence n'a rien de spécial. À éviter.

8/ Steady Gun (pré-requis 3) :
Plus utile qu'il n'y paraît. Permet de tirer en dépensant moins de points d'action, utile pour un éclaireur toujours en mouvement.

9/ Night Vision (pré-requis 4) :
Indispensable pour le boulot d'éclaireur, cette compétence. À prendre dès que possible.

10/ Better Hearing (pré-requis 4) :
Excellent pour repérer des ennemis encore invisibles. À prendre.

11/ Faster Melee Hit (pré-requis 6) :
Si vous attaquez au corps à corps, pourquoi pas. Sinon, fuyez.

12/ Pistol Specialization (pré-requis 6) :
À éviter. Vous avez certainement de meilleures compétences à prendre.

13/ Fast Crouching (pré-requis 7) :
Si vous vous déplacez en rampant plutôt qu'à couvert, prenez-le. Sinon, on peut facilement s'en passer.

14/ Run for your Life (pré-requis 8) :
Très pratique si vous passez votre temps à débusquer les ennemis pour les autres classes. Inflige une pénalité de précision à l'ennemi ce qui permet d'éviter un bon tir.

15/ Stealth Run (pré-requis 9) :
Mouais. Sans plus.

16/ Increased Spot (pré-requis 10) :
Bonne compétence. Utile pour repérer l'ennemi et un bon pré-requis.

17/ Increased Throwing Range (pré-requis 12) :
Si vous persistez dans votre rôle de lanceur de couteaux, prenez-le mais vous perdez votre temps.

18/ Faster Attributes Growth (pré-requis 13) :
Assez utile malgré les compétences inutiles pré-requises.

19/ Solo (pré-requis 13, 14 et 15) :
Demande quand même neuf points pour être activée. Dommage car cette compétence peut servir.

20/ Increase Sight Range (pré-requis 16) :
Une bonne petite compétence, comme on les aime. Elle vous permet de repérer les embuscades ennemies et surtout, d'interrompre l'ennemi pendant son tour de jeu.

21/ Vanguard (pré-requis 19) :
Bien sous tout rapport.

22/ Always Inflict Melee Critical (pré-requis 19) :
Au nom, on pourrait croire en l'arme absolue de l'éclaireur, mais comme les compétences de mêlée sont dans une autre partie de l'arbre de compétences, elle devient inutile. Dommage.

23/ Ambush (pré-requis 20) :
Indispensable si vous voulez dissimuler votre éclaireur le plus souvent possible.

24/ Increased Ranged Damage (pré-requis 17 et 18) :
Ce truc aurait pu être utile s'il ne demandait pas une suite de compétences assez inutiles pour un bon soldat. Dommage.

25/ Survival (pré-requis 18) :
Ajoute 10 % d'évasion quand vos hommes ont moins de 25 % de points de vie. Cela ne vous permet pas d'échapper à une mort certaine donc soignez plutôt vos hommes au lieu de vous fier à en cette compétence.

26/ Rage (pré-requis 25 et 27) :
Si vous aimez envoyer vos hommes au corps à corps quand ils ont moins de 50 % de points de vie, cette compétence vous accorde un bonus de toucher. Bof.

27/ Evade Area Attacks (pré-requis 20) :
Ajoute 10 % d'évasion aux attaques à la grenade. Pas très utile malheureusement.

SOLDAT

Le bourrin du groupe. Toujours prêt à se prendre un tir ennemi à la place d'un coéquipier ou à tirer dans un groupe de fougères suspectes.



1/ Faster Familiarization :
Plus utile comme pré-requis que comme compétence.

2/ Ignore Wounds :
Si vous vous faites souvent tirer dessus, à essayer. Utile comme pré-requis.

3/ Look for Free :
Indispensable. Vous vous en rendez compte quand vous ne l'avez pas.

4/ SMG Specialization (pré-requis 1) :
Très utile pour les utilisateurs de mitraillettes. C'est également un bon pré-requis pour de meilleures compétences.

5/ Faster Snap Shot (pré-requis 1) :
À prendre quand votre précision de tir est assez haute. Sinon, il vaut mieux utiliser le mode burst d'une mitraillette.

6/ Survival (pré-requis 2) :
Si vous êtes assez fou pour laisser vos hommes avec moins de 25 % de vie, vous avez 10 % d'évasion en plus avec cette compétence. Vous aurez davantage besoin de Survival comme pré-requis en fait.

7/ Faster Attributes Growth (pré-requis 8) :
Utile en tant que tel et comme pré-requis.

8/ Faster Pose Change (pré-requis 3) :
Pas bien. À éviter sauf si c'est un pré-requis pour une compétence qui vous intéresse.

9/ Faster Short Burst (pré-requis 4) :
À moins que vous n'utilisiez que les Long Burst, vous pouvez la prendre sans le regretter.

10/ Run for your Life (pré-requis 6) :
Cela peut vous aider si vous vous déplacez beaucoup pour éviter l'ennemi. Cela inflige une pénalité de précision de tir à l'ennemi, bien utile dans pas mal de situations.

11/ Better Hearing (pré-requis 7) :
Une bonne compétence pour débusquer des ennemis silencieux. À prendre.

12/ Good Shot from any Pose (pré-requis 8) :
Pas mal, mais vous avez sans doute des points à dépenser ailleurs, non ?

13/ Machine Gun Specialization(pré-requis 4) :
Très intéressant surtout pour affronter des Panzerklein vers la fin du jeu. Ne l'oubliez pas !

14/ Longer Short Burst (pré-requis 9) :
Permet d'avoir un tir supplémentaire en plus d'améliorer celui en rafale. Bien utile.

15/ Faster Shots (pré-requis 5) :
Quand vous aurez plus de points d'action dans le jeu, vous pourrez tirer plus souvent. Avec cette compétence, vous n'avez pas de pénalité au premier tir donc vous pouvez retirer avant la fin de votre tour.

16/ Increased Spot (pré-requis 11) :
À éviter car un soldat joue rarement le rôle d'un éclaireur.

17/ Night hunt (pré-requis 11) :
Permet de tirer de nuit avec la précision de jour. Utile.

18/ Find Cover (pré-requis 12) :
Très intéressant malgré le pré-requis bien inutile. À vous de voir s'il vous reste des points.

19/ Controlled Long Burst (pré-requis 13) :
Cela vous permet d'économiser des munitions et du temps sur le tir en rafale. Utile si vous adorez cette méthode de tir.

20/ Increased Ranged Damage (pré-requis 15) :
Très très utile. Foncez !

21/ Steady Gun (pré-requis 10) :
Pas très utile pour un soldat malheureusement.

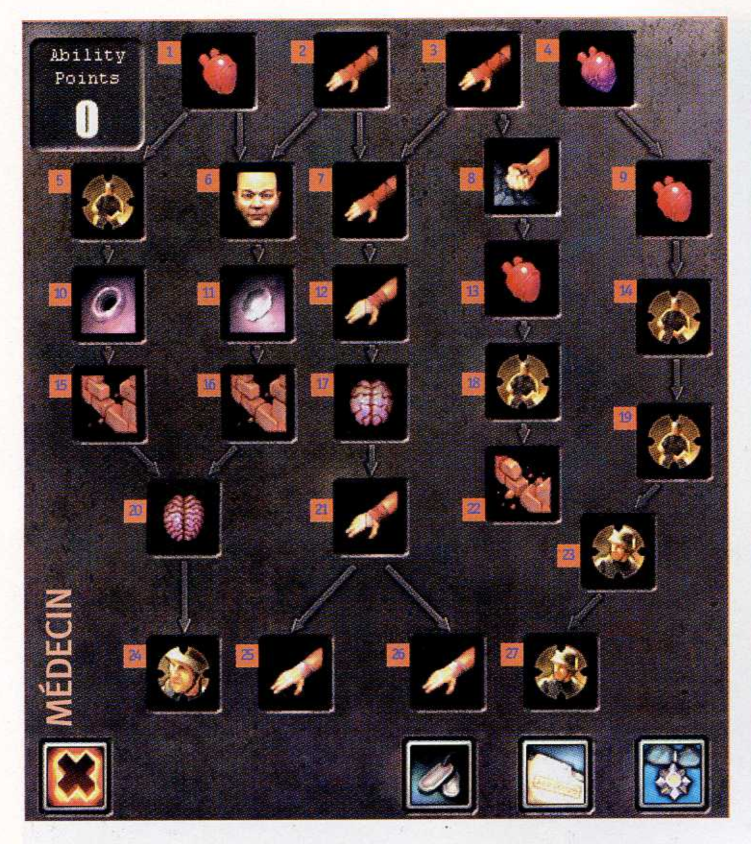
22/ Awareness (pré-requis 11) :
Trop de pré-requis demandés pour que cette compétence soit utile. Dommage.

23/ Heal me Better (pré-requis 17) :
À éviter si vous ne prévoyez pas d'être touché. Bof quoi.

24/ Reduced Recoil (pré-requis 18, 14 et 19) :
Très intéressant mais demande beaucoup de points. À moins que vous ne soyez un fana du tir en rafale, cette compétence est à éviter.

25/ Second Skin (pré-requis 20 et 16) :
Indispensable si vous comptez utiliser les Panzerklein vers la fin du jeu. Cela améliore grandement la vitesse de déplacement.

26/ Vanguard (pré-requis 21) :
Utile. À prendre s'il vous reste des points.





27/ Inspiration (pré-requis 22) :
Pas mauvais mais un peu trop haut dans l'arbre de compétences pour être indispensable.

MÉDECIN

Cette classe est assez inutile en cours de partie, surtout si vous ne prévoyez pas d'être touché souvent. Heureusement, des compétences d'équipe le rendent un poil plus intéressant.

1/ Body Carrier :
Uniquement utile comme pré-requis.

2/ Bandages Master :
Un peu inutile en fait. À prendre pourtant comme pré-requis.

3/ Surgeon :
Assez utile même s'il n'est pas très recommandé de se prendre un tir critique en cours de partie.

4/ Faster Snap Shot :
Prend de l'importance plus tard dans la campagne. Utile comme pré-requis.

5/ Ignore Wounds (pré-requis 1) :
À prendre comme pré-requis et si vous êtes souvent touchés.

6/ Know Enemy Health (pré-requis 1 et 2) :
Très utile pour tout le groupe. À prendre dès que possible. Vous savez ainsi quel ennemi saigne sans gâcher des munitions dessus et si vous pouvez tuer un garde en un seul tir.

7/ Faster Critical Healing (pré-requis 2 et 3) :
Comme les soins sont plutôt à effectuer en dehors des combats, la vitesse n'a pas d'importance.

8/ Increased Melee Damage (pré-requis 3) :
Totalement inutile pour un médecin.

9/ Faster Aimed Shot (pré-requis 4) :
Utile comme pré-requis et plus tard dans le jeu pour toucher des ennemis avec un tir bien ajusté.

10/ Resist Critical (pré-requis 5) :
Pas obligatoire, surtout si vous ne comptez pas être touché.

11/ Resist Critical Severity (pré-requis 6) :
Complètement inutile si vous restez à l'abri des tirs.

12/ Master Medic (pré-requis 7) :
Bof. À éviter.

13/ Faster Melee Hit (pré-requis 8) :
Totalement inutile. Quel fou ferait attaquer un médecin au corps à corps ?

14/ Better Careful Shot (pré-requis 9) :
Très utile. À prendre.

15/ Better Chance of Critical (pré-requis 10) :
Compétence assez utile.

16/ Better Critical Severity (pré-requis 11) :
Très utile. À utiliser de pair avec Better Chance of Critical.

17/ Faster Skills Growth (pré-requis 12) :
Assez utile mais demandant des pré-requis pas terribles. Dommage.

18/ Melee Specialization (pré-requis 13) :
Je cherche encore l'utilité pour un médecin.

19/ Force of Habit (pré-requis 14) :
Uniquement à prendre comme pré-requis.

20/ Wisdom (pré-requis 15 et 16) :
Très très utile comme compétence, mais nécessite la dépense de sept points.

21/ Perfect Medicine Knowledge (pré-requis 17) :
À ne prendre que si vous avez déjà les meilleures compétences du médecin.

22/ Always Inflict Melee Critical (pré-requis 18) :
Le mot Melee n'a rien à faire avec médecin pour moi.

23/ Increased Shot Range (pré-requis 19) :
Cela ne fait jamais de mal d'avoir une meilleure portée de tir, surtout si le médecin sert à débusquer des ennemis.

24/ Team Spirit (pré-requis 20) :
Une bonne compétence, surtout si vous la placez en permanence avec des compagnons.

25/ Little Blood (pré-requis 21) :
À éviter vu les points à dépenser pour l'acquérir. De plus, vous pouvez facilement éviter que vos soldats saignent.

26/ Prolong Medical Treatment (pré-requis 21) :
Assez inutile vu sa position dans l'arbre de compétences.

27/ Inspiration (pré-requis 23) :
Dépensez vos points en trop dans cette compétence de groupe, vous ne le regretterez pas.

GRENADIER

À première vue, cette classe ne semble pas très utile sauf quand on constate à quel point les autres soldats balancent mal une grenade. À utiliser donc si vous aimez bien commencer le combat par une explosion.

1/ Ignore Wounds :
À ne prendre que si vous visez Second Skin comme compétence.

2/ Force of Habit :
Inutile sauf comme pré-requis.

3/ Faster Attributes Growth :
Votre premier point à dépenser est ici. Vous ne le regretterez pas.

4/ Resist Critical (pré-requis 1) :
À éviter sauf pour atteindre Second Skin.

5/ SMG Specialization (pré-requis 2) :
À prendre dès que possible.

6/ Grenade Master (pré-requis 2) :
Indispensable pour un bon maniement des grenades.

7/ Fast Throw (pré-requis 3) :
À ne prendre que si vous voulez balancer quatre grenades par tour. Comme rien ne peut survivre à trois grenades, où est l'intérêt ?

8/ Better Evasion (pré-requis 3) :
Assez utile. Augmenter les chances d'éviter un tir est toujours une bonne chose.

9/ Resist Critical Severity (pré-requis 4) :
Assez inutile sauf comme pré-requis.

10/ Faster Aimed Shot (pré-requis 5) :
Très utile. Prenez-le en tant que tel et comme pré-requis.

11/ Throwing Specialization (pré-requis 6) :
À éviter car ne prend en compte que les couteaux. Dommage.

12/ Good Throw from any Pose (pré-requis 7) :
À oublier.

13/ Survival (pré-requis 8) :
À éviter car ne laisser que 25 % de vie à un soldat n'est pas une bonne idée.

14/ Evade Area Attacks (pré-requis 9) :
À ne prendre que si votre rêve est de porter des Panzerklein.

15/ Better Careful Shot (pré-requis 10) :
Utile. À prendre si vous en avez l'occasion.

16/ Faster Short Burst (pré-requis 10) :
Une bonne compétence qui fait bien son boulot.

17/ Better Grenade Timing (pré-requis 11) :
À ne prendre que si vous utilisez le compte à rebours des grenades.

18/ Increased Throwing Range (pré-requis 12) :
Pas mauvais même si vous n'en avez probablement pas besoin.

19/ Find Cover (pré-requis 13) :
Demande trop de points à dépenser pour l'obtenir. Dommage.

20/ Steady Gun (pré-requis 14) :
À ne prendre que comme pré-requis.

21/ Rocket Launcher Specialization (pré-requis 16 et 17) :
À prendre rapidement si vous utilisez des lance-roquettes.

22/ Heal me Better (pré-requis 19) :
Trop loin dans l'arbre de compétences pour être recommandé.

23/ Second Skin (pré-requis 20 et 15) :
À prendre de toute urgence si vous aimez diriger des Panzerklein.

24/ Faster Reload (pré-requis 21) :
Toujours utile mais demande trop de points à dépenser.

25/ Faster Snap Shot (pré-requis 21) :
Bien utile, mais placé trop haut dans l'arbre des compétences.

26/ Increased Area Attack Damage (pré-requis 21 et 12) :
Si vous utilisez souvent des grenades ou des roquettes, prenez-le même si vous devez dépenser beaucoup de points.

27/ Team Spirit (pré-requis 22) :
Utile mais demande beaucoup trop de points.

TECHNICIEN

Le technicien possède quelques compétences très utiles, mais sert surtout pour déverrouiller une serrure ou manipuler des pièges.

1/ Rifle Specialization :
À prendre comme pré-requis.

2/ Pistol Specialization :
Vous avez mieux à faire que de tirer avec un pistolet, non ? Utile comme pré-requis.

3/ Burglar :
Très utile pour crocheter les serrures. À prendre dès que possible.

4/ Faster Reload (pré-requis 1) :
Cette compétence est très utile car vous passez votre temps à recharger votre arme en début de partie.

5/ Faster Snap Shot (pré-requis 2) :
Utile comme pré-requis.

6/ Faster Aimed Shot (pré-requis 1 et 2) :
Utile plus tard dans le jeu pour tirer à bonne distance d'un ennemi.

7/ Faster Skills Growth (pré-requis 3) :
Bien utile et facile à obtenir. À posséder dès que possible.

8/ Trap Sense (pré-requis 3) :
Assez utile pour désarmer les pièges.

9/ Machine Gun Specialization(pré-requis 4) :
Très utile contre des Panzerklein. Ne la manquez pas.

10/ SMG Specialization (pré-requis 5) :
Très utile si vous passez votre temps à tirer à la mitraillette.

11/ Increased Familiarity (pré-requis 7) :
Utile comme pré-requis.

12/ Disarm Traps (pré-requis 8) :
Utile dans son rôle, rien à redire.

13/ Increased Shot Range (pré-requis 9) :
Utile et relativement facile à acquérir. Foncez !

14/ Rocket Launcher Specialization (pré-requis 9) :
Si vous utilisez les lance-roquettes, prenez cette compétence rapidement.

15/ Aim Before Shot (pré-requis 10) :
Donne un bonus aux premiers tirs. Assez utile.

16/ Difficult Trap (pré-requis 12) :
Si vous prévoyez de poser souvent des pièges, prenez-la dès que possible pour décimer les troupes ennemies.

17/ Demolition (pré-requis 14) :
Excellent pour détruire des bâtiments même si vous pouvez y arriver sans cette compétence.

18/ Evade Area Attacks (pré-requis 14) :
Trop loin dans l'arbre de compétences pour être utile. Dommage.

19/ Master Engineer (pré-requis 20) :
À prendre uniquement si vous comptez utiliser un Panzerklein.



20/ Wisdom (pré-requis 11 et 16) :
Une très bonne compétence demandant beaucoup de points. À prendre vers la fin du jeu.

21/ Always Inflict Explosives Critical (pré-requis 16) :
À prendre si vous utilisez souvent des pièges offensifs.

22/ Team Spirit (pré-requis 20) :
Si vous avez pris Wisdom, prenez donc cette compétence. Sinon, elle demande trop de points.

23/ Panzerklein Technician (pré-requis 19) :
À prendre vers la fin du jeu pour avoir l'avantage sur les Panzerklein ennemis.

24/ Second Skin (pré-requis 19) :
À utiliser dès que vous avez des PK à la base.

25/ Increased Sensor Range (pré-requis 19) :
Très utile quand vous avez des PK.

26/ Appraise Panzerkleins (pré-requis 19) :
Très efficace pour détruire les PK ennemis. À moins que vous ne préfériez tuer le pilote du PK au canon laser, cette compétence est à prendre.

27/ Lower Panzerklein Noise (pré-requis 19) :
À éviter car un PK est de toute façon tout sauf discret.

CHEAT MODES

Pas d'easter eggs ce mois-ci, donc des cheat modes pour vous consoler. Comme d'habitude, n'en abusez pas sinon vous risquez de passer à côté du jeu.
Éditez le fichier autoexec.cfg situé dans le sous-répertoire /cfg. Ajoutez le mot wirbelwind à la fin. Sauvegardez et vous pouvez maintenant utiliser la touche _ pour ouvrir la console (la touche au-dessus de TAB et sous ESC).
Mettez 1 pour activer et 0 pour désactiver les codes suivants :

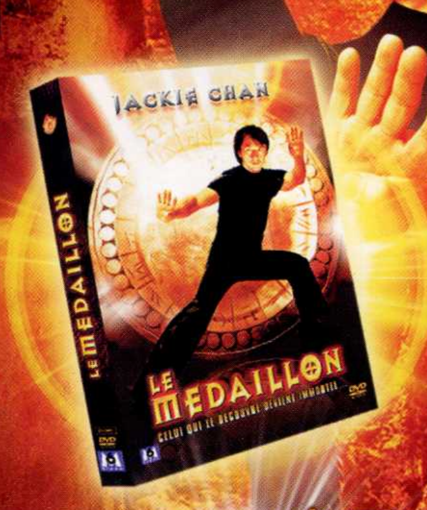
- game_noai 1 pour désactiver l'intelligence artificielle (ami comme ennemi).
- i_am_an_alien 1 pour voir tous les humains en transparent. Marche seulement après le chargement d'une sauvegarde.
- setxplevel x pour monter les membres de votre escouade au niveau x (dépasser 20 ne sert à rien).
- cheat_showall 1 pour voir tous les ennemis du niveau y compris les civils.
- godmode 1 pour vous rendre invulnérable.

LE MOT DE LA FIN

Nival Interactive développe actuellement une extension pour Silent Storm du nom de Sentinels. L'action se déroulera après la Seconde Guerre mondiale et fera suite à la campagne du jeu de base. Vu le succès de cette nouvelle licence auprès des joueurs de X-Com et Jagged Alliance, parions qu'un Silent Storm 2 fera parler de lui d'ici peu de temps.

"ON EN PREND PLEIN LES YEUX ET C'EST TANT MIEUX !" ZURBAN

JACKIE CHAN



DES BONUS INÉDITS,
EN EXCLUSIVITÉ
UN DOCUMENTAIRE
DE 1 HEURE
SUR JACKIE CHAN !



CELUI QUI LE DECOUVRE DEVIENT IMMORTEL...

LE 18 AOÛT EN VHS ET DVD

M6 VIDEO

